S.T.A.L.K.E.R.

DAS BRETTSPIEL

ÜBERLEBEN IN DER ZONE

REGELN UND HANDLUNG

INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial **2**
Überleben in der Zone: Regeln **4**
Überleben in der Zone: Spielaufbau **5**
Spielende – Sieg und Punktevergabe **8**
Sonstiges **8**
Überleben in der Zone: Szenarien **9**
Überleben in der Zone: Handlungsbuch **15**
Glossar der Symbole **24**
Mitwirkende **24**

SPIELMATERIAL

Hinweis: *Die Rückseiten der Spielkomponenten (Karten, Marker, Bücher) für „Überleben in der Zone“ weisen alle ein ähnliches Design (Tarnmuster) auf, damit sie leichter vom Spielmaterial des Hauptspiels zu unterscheiden sind.*

AUS PAPIER

1 Regeln und Handlung für „Überleben in der Zone“

1 Spielplanbuch für „Überleben in der Zone“

KARTEN

STANDARDKARTEN

10 Spezialkarten

10 Charakterkarten

55 Aufbaukarten

70 Ereigniskarten

KLEINE KARTEN

20 „Einzigartige Beute“-Karten

GROSSE KARTEN

1 ÜZ-Hilfekarte

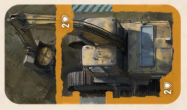
MARKER

1× Rohr

1× Abwasser

1× Tunnel

1× Bus

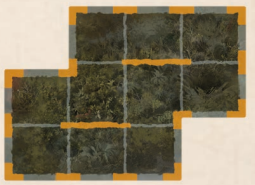


1× Bagger

1× Laster

1× Höhle

1× Schrottplatz

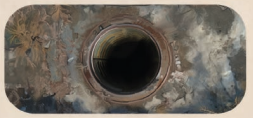


1× Gestrüpp

1× Betonraum

1× Gefluteter Raum

1× Vollgestellter Raum



1× Fluchttunnel

1× Silo

1× Heckenschützenbeschuss

2× Gegnerstartpunkt

1× Gerät

1× Maschinerie

1× Monolith

1× Unterstützung

1× Handel

1× Fremdling

1× Ausgang

4× Truhe

3× Sandsäcke

1× Leichnam

1× Beschäftigt

1× Wolke

1× Dieser Raum

1× Tresor

1× Geheimnisse

1× Schweres Maschinengewehr

1× Niedrige Aufmerksamkeit

1× Hohe Aufmerksamkeit

4× Gully

7× Aus

7× An

4× Falle

1× Plastiksprengstoff

9× Loch

1× Einzigartige Beute

1× Finsterer Eingang

4× Fass

1× Stachelfalle

3× Mine

6× Geröll

5× Enger Durchgang

1× Dekodierer

6× Feuer

6× Umgebungsstrahlung

1× Ziel

1× Sucher

1× Verschlossene Tür

1× Gepanzertes Tor

1× Schlüssel

1× Flucht

1× Hilfe

1× Dieser Gegner

ÜBERLEBEN IN DER ZONE: REGELN

WIE UNTERSCHEIDET SICH „ÜBERLEBEN IN DER ZONE“ VON DER NORMALEN KAMPAGNE VON S.T.A.L.K.E.R.?

Im Gegensatz zum Kampagnenmodus von S.T.A.L.K.E.R. spielt ihr beim Modus „Überleben in der Zone“ keine Abfolge aus Missionen, die sich zu einer Handlung zusammenfügen. Partien in diesem Modus sind immer in sich abgeschlossen und es gibt keine übergreifende Handlung oder Charakterentwicklung. Wenn ihr eine Partie beendet, wird alles wieder zurückgesetzt.

Im Modus „Überleben in der Zone“ stehen euch zehn Szenarien zur Auswahl, die ihr jeweils auf einem von zehn Spielplänen spielen könnt, sodass sich insgesamt 100 mögliche Kombinationen ergeben.

Bei jeder Partie zieht ihr vier unterschiedliche Spielelemente aus einem Vorrat von 55 Aufbaukarten und den dazugehörigen Markern (z. B. zusätzliche Nebenmissionen, besondere Orte und Objekte, Stärkungen für Gegner oder Verbündete). Es gibt also schon beim Aufbau Tausende möglicher Kombinationen.

Außerdem werden die Gegner und Anomalien zufällig ausgewählt.

Weiterhin verwendet ihr bei „Überleben in der Zone“ ein ganz anderes Ereignisdeck. Meistens werden in einer Partie etwa 8 Ereigniskarten aus einem Vorrat von 70 verschiedenen für diesen Modus zum Einsatz kommen.

Manche Aufbau- und Ereigniskarten fügen dem Spiel neue NSC hinzu, die aus den Charakter-Minidecks ausgewählt werden (Unterstützung, Handel, Fremdling).

Während des Spiels findet ihr besondere Ausrüstung, die es nur in diesem Modus gibt: 20 Karten im Deck „Einzigartige Beute“.

Schließlich gibt es noch die Spezialkarten als zusätzliches Deck. Karten in diesem Deck umfassen spezielle Regeln, die dem Spiel nur bei bestimmten Szenarien oder in bestimmten Situationen hinzugefügt werden.

In diesem Modus verwendet ihr zudem eine andere Hilfekarte für den Spielrundenablauf, da ihr zwei etwas unterschiedliche Schritte ausführt.

All dies wird in den folgenden Kapiteln genauer beschrieben.

Nach dem Aufbau spielt sich „Überleben in der Zone“ wie eine normale Kampagnenmission – nur folgt ihr eben der Hilfekarte „Überleben in der Zone: Spielrundenablauf“.

ÜZ-MARKER

Bei „Überleben in der Zone“ werden viele unterschiedliche Marker verwendet. Immer wenn ihr einen verwenden (z. B. platzieren) müsst, beschreibt das entsprechende Szenario bzw. die Karte oder Handlung genau, wo und wie dies zu tun ist.

Die Namen der Marker stehen auf der Rückseite, damit ihr sie leichter findet. Oft stellt derselbe Marker in späteren Partien etwas geringfügig anderes dar (z. B. steht ein Gestrüpp-Marker manchmal für ein dichtes Gestrüpp, manchmal für ein geheimnisvolles Gestrüpp und manchmal für mutierte Gewächse – abhängig davon, welche Karte im jeweiligen Spiel den Gestrüpp-Marker verwendet).

Hinweis: *Der Inhalt der Karten teilt sich meistens in mehrere Abschnitte mit jeweils verschiedenen Schriftfarben auf (z. B. Informationen zum Aufbau in Grau, Regeln in Schwarz usw.). Weiterhin verwenden wir im Abschnitt zum Aufbau unspezifische Bezeichnungen für die Marker (z. B. „Gestrüpp“), in den Regeln jedoch das spezifische Element (z. B. „Geheimnisvolles Gestrüpp“).*

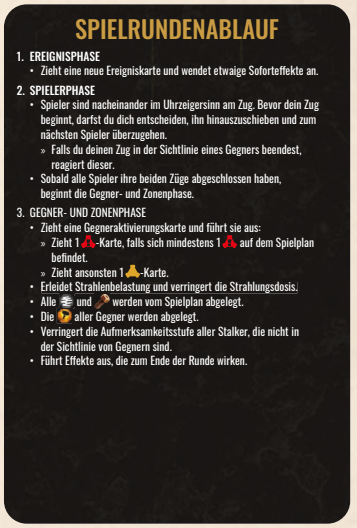
Die meisten Marker für „Überleben in der Zone“ werden so auf Spielplanfelder gelegt, dass keine neuen Felder entstehen. Stattdessen werden bestehenden Feldern zusätzliche Elemente hinzugefügt.

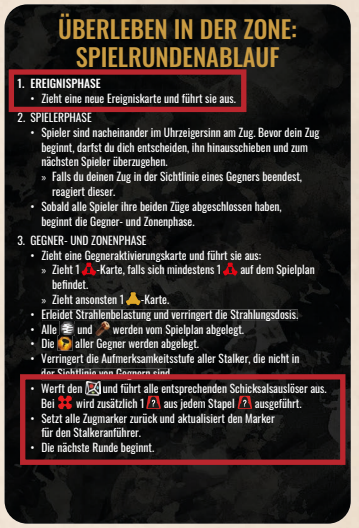
Einige solche Marker (Räume, Rohre, Fahrzeuge, Umgebungen) fügen dem Spiel jedoch neue Felder hinzu. Diese Marker weisen die entsprechenden Feldabgrenzungen auf (offene Ränder, unpassierbares Gelände, Wände). Ihr werdet auch feststellen, dass sie etwas kleiner sind als typische Felder – das sorgt dafür, dass die Ränder des Felds, auf das sie gelegt werden, nicht versehentlich bedeckt werden. Falls euch das Spiel gestattet, einen solchen Marker auf ein bestehendes Feld zu legen und dabei z. B. ein Strahlungssymbol oder eine Wand abzudecken, dann werden diese abgedeckten Elemente ab diesem Moment ignoriert.

Hinweis: *Das markierte Feld auf dem Baggermarker hat keine Feldabgrenzungen, also behandelt ihr es als zusätzliches Element auf dem Feld dieses Spielplanteils.*

Hinweis: *Lochmarker, die auf eine Wand gelegt werden, funktionieren genau wie Türen.*

HILFEKARTE „ÜBERLEBEN IN DER ZONE: SPIELRUNDENABLAUF“


SPIELRUNDENABLAUF
1. EREIGNISPHASE
• Zieht eine neue Ereigniskarte und wendet etwaige Sofortteffekte an.
2. SPIELERPHASE
• Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Bevor dein Zug beginnt, darfst du dich entscheiden, ihn hinauszuschieben und zum nächsten Spieler überzugehen.
» Falls du deinen Zug in der Sichtlinie eines Gegners beendest, reagiert dieser.
• Sobald alle Spieler ihre beiden Züge abgeschlossen haben, beginnt die Gegner- und Zonenphase.
3. GEGNER- UND ZONENPHASE
• Zieht eine Gegneraktivierungskarte und führt sie aus:
» Zieht 1 -Karte, falls sich mindestens 1 auf dem Spielplan befindet.
» Zieht ansonsten 1 -Karte.
• Erleidet Strahlenbelastung und verringert die Strahlungsdosis.
• Alle und werden vom Spielplan abgelegt.
• Die aller Gegner werden abgelegt.
• Verringert die Aufmerksamkeitsstufe aller Stalker, die nicht in der Sichtlinie von Gegnern sind.
• Führt Effekte aus, die zum Ende der Runde wirken.


ÜBERLEBEN IN DER ZONE: SPIELRUNDENABLAUF
1. EREIGNISPHASE
• Zieht eine neue Ereigniskarte und führt sie aus.
2. SPIELERPHASE
• Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Bevor dein Zug beginnt, darfst du dich entscheiden, ihn hinausschieben und zum nächsten Spieler überzugehen.
» Falls du deinen Zug in der Sichtlinie eines Gegners beendest, reagiert dieser.
• Sobald alle Spieler ihre beiden Züge abgeschlossen haben, beginnt die Gegner- und Zonenphase.
3. GEGNER- UND ZONENPHASE
• Zieht eine Gegneraktivierungskarte und führt sie aus:
» Zieht 1 -Karte, falls sich mindestens 1 auf dem Spielplan befindet.
» Zieht ansonsten 1 -Karte.
• Erleidet Strahlenbelastung und verringert die Strahlungsdosis.
• Alle und werden vom Spielplan abgelegt.
• Die aller Gegner werden abgelegt.
• Verringert die Aufmerksamkeitsstufe aller Stalker, die nicht in
• Werft den und führt alle entsprechenden Schicksalsauslöser aus. Bei wird zusätzlich 1 aus jedem Stapel ausgeführt.
• Setzt alle Zugmarker zurück und aktualisiert den Marker für den Stalkeranführer.
• Die nächste Runde beginnt.

Im Modus „Überleben in der Zone“ wird eine andere, diesem Modus exklusive Hilfekarte zum Spielrundenablauf verwendet. Das liegt daran, dass sich mehrere Schritte von denen beim Kampagnenspiel unterscheiden.

Zunächst zieht ihr während der Ereignisphase zwar auch Ereigniskarten, aber diese unterscheiden sich von den Missions- und Zufallsereignissen der Kampagne. Ihr müsst die gesamte Ereigniskarte lesen und den Anweisungen folgen. Ereignisse bei „Überleben in der Zone“ haben die folgenden Kategorien, die darauf hinweisen, wie das Ereignis ausgeführt wird:

- **Soforteffekt** – Wird einmal ausgeführt und sofort abgelegt.
- **Eine Runde** – Gewährt einen anhaltenden Effekt. Ist eine Runde lang aktiv und wird dann abgelegt.
- **Langzeiteffekt** – Gewährt einen anhaltenden Effekt. Ist möglicherweise für mehrere Runden aktiv.
- **Wetter** – Gewährt einen anhaltenden Effekt. Es kann immer nur 1 Wettereffekt aktiv sein.
- **Verstärkte Gegner** – Gewährt Gegnern einen anhaltenden Bonus, bis eine Bedingung (z. B. einen bestimmten Gegner zu töten) erfüllt ist.
- **Trumpf im Ärmel** – Gewährt einen einmalig einsetzbaren Bonus, auf den ein Stalker bei Bedarf zurückgreifen kann.

Hinweis: *Manche Karten sind mit mehreren Kategorien beschriftet. Beispielsweise kann es vorkommen, dass eine Soforteffekt-Karte nicht abgelegt wird, weil sie gleichzeitig eine Karte mit Langzeiteffekt ist.*

Weiterhin umfassen manche Ereignisse den Abschnitt **„Schicksalsauslöser“**, der während der Gegner- und Zonenphase ausgeführt wird.

Schicksalsauslöser sind eine neue Mechanik, die es nur im Modus „Überleben in der Zone“ gibt. Dabei handelt es sich um die Kartenabschnitte mit weißem Text auf einem roten Hintergrund. Dort wird beschrieben, was beim Ausführen des Schicksalsauslöser-Schritts passieren kann.

Der Schicksalsauslöser-Schritt fängt immer mit einem (!) Wurf des an, der bestimmt, welche der Effekte in den roten Abschnitten ALLER Karten, die neben den Spielplan gelegt wurden, aktiviert werden. Er gilt für alle offen liegenden Ereigniskarten, Aufbaukarten, Spezialkarten usw. Falls es mehrere Karten mit solchen Effekten gibt, könnt ihr sie in beliebiger Reihenfolge ausführen – aber denkt daran, zuerst den zu werfen!

Falls einem im Schicksalsauslöser-Abschnitt einer Karte beschriebenen Effekt kein Würfelergebnis des zugewiesen ist, wird dieser während dieses Schritts IMMER ausgeführt. Wenn einem Effekt jedoch ein bestimmtes Würfelergebnis zugewiesen ist, wird er nur aktiv, wenn das Würfelergebnis während des Schicksalsauslöser-Schritts mit dem auf der Karte übereinstimmt.

Wenn ihr zu Beginn des Schicksalsauslöser-Schritts würfelt, müsst ihr zusätzlich 1 aus jedem Stapel ausführen. Die Hilfekarte zum Spielrundenablauf erinnert euch in der Beschreibung dieses Schritts auch daran.

Hinweis: *Manche Karten weisen im Schicksalsauslöser-Abschnitt unterschiedlichen Ergebnissen des mehrere Effekte zu. Das bedeutet, dass sie von Runde zu Runde unterschiedliche Effekte auslösen – je nachdem, was der während des Schicksalsauslöser-Schritts anzeigt.*

„EINZIGARTIGE BEUTE“-DECK

ZS
EINZIGARTIGE BEUTE
AXT
Wähle eine Option, wenn du die Basisaktion „Messer“ durchführst:
Wirf 4 statt 3.
ODER
Lege diese Karte ab, um 6 statt 3 zu werfen.
1000
BLITZ
ELEKTRISCH
Immer wenn du den Effekt einer elektrischen Anomalie erleiden würdest, darfst du 1 ablegen, um den Effekt zu ignorieren.
2000
3
PANZERUNG
VERTEIDIGUNG 6
UMGEBUNGSSTRAHLUNG -3
Artefaktbehälter: VERBESSERT
Wenn du 6 oder mehr TP verlierst, legst du 1 auf diese Karte.
Die Verteidigung ist pro auf dieser Karte um 1 verringert.
20000

Das „Einzigartige Beute“-Deck ist einfach ein zusätzliches Deck mit Ausrüstungskarten, die es nur im Modus „Überleben in der Zone“ gibt. Ihr zieht nur eine Karte daraus, wenn das Spiel euch dazu anweist (meistens als Folge einer Aktion oder Handlung).

Weiterhin erscheint gelegentlich ein „Einzigartige Beute“-Marker auf dem Spielplan. Er wird genauso aufgehoben wie ein normaler , hat aber den zusätzlichen Effekt, dass ihr dabei immer 1 Karte aus dem „Einzigartige Beute“-Deck zieht.

ÜBERLEBEN IN DER ZONE: HANDLUNGEN

Hinten in diesem Buch befindet sich das Handlungsbuch für den Modus „Überleben in der Zone“. Viele Karten fordern euch dazu auf, eine bestimmte Handlung auszuführen – diese findet ihr dort.

Falls die Handlung sich auf einen bestimmten Stalker bezieht (etwa aufgrund seiner Handlungen oder wegen des Schicksalsauslösers), liest der entsprechende Spieler sie. Falls die Handlung an alle Stalker gerichtet ist, darf sie ein beliebiger Spieler lesen. Ihr könnt die ganze Handlung vorlesen oder aber sie für die anderen Spieler zusammenfassen. Die zweite Methode macht die Sache in der Regel interessanter.

Jedes Mal, wenn ihr eine Handlung ausführt und diese nicht auf eine andere Handlung verweist, schließt ihr das Handlungsbuch und wendet euch wieder dem Spielplan zu.

ÜBERLEBEN IN DER ZONE: SPIELAUFBAU

Befolgt die hier aufgeführten Schritte, um das Spiel für eine Partie „Überleben in der Zone“ aufzubauen. Sobald ihr ein wenig mit den Regeln vertraut seid, wird euch der Aufbau leichter fallen, ohne jedes Mal die genauen Beschreibungen nachlesen zu müssen. Die einzelnen Szenarien umfassen eine Kurzzusammenfassung der Aufbauschritte, einschließlich der Abwandlungen für das jeweilige Szenario. Folglich müsst ihr euch zukünftig einfach nur ein Szenario aussuchen und könnt dann den Aufbau anhand der Liste auf der Seite mit dem Szenario durchführen.

SCHRITT 0 EIN SZENARIO AUSWÄHLEN

Zuallererst müsst ihr euch ein Szenario aussuchen. Es gibt zehn Szenarien für ÜZ:

1. **Eliminierung (siehe Seite 10).**
2. **Aufklärung (siehe Seite 10).**
3. **Jagd auf den Boss (siehe Seite 11).**
4. **Jagd auf Diebe (siehe Seite 11).**
5. **Auskundschaften (siehe Seite 12).**
6. **Vorräte sammeln (siehe Seite 12).**
7. **Geheime Mission (siehe Seite 13).**
8. **Entkommen (siehe Seite 13).**
9. **Frontalangriff (siehe Seite 14).**
10. **Umzingelt (siehe Seite 14).**

Ihr dürft auch eine zufällige Auswahl treffen, wenn euch das lieber ist.

Hinweis: *Jede der 10 Karten aus dem Spezialdeck hat eine zufällige Ziffer (von 1 bis 10) in der oberen rechten Ecke. Diese dienen ausschließlich dem Zweck, während des Aufbaus für ÜZ eine zufällige Zahl zu ziehen. Mischt diese Karten und zieht eine, dann habt ihr eine zufällige Zahl von 1 bis 10.*

Für jedes Szenario sind das Hauptziel des Spiels (also die Siegesbedingungen), die Anzahl Runden, die Art und Anzahl der Gegner, die Anzahl der Beutemarker und Unbekannt-Marker auf dem Spielplan, wie viel Ausrüstung eure Stalker kaufen können und wo sie das Spiel beginnen, sowie Spezialregeln, -karten, -elemente und mehr aufgeführt.

Hinweis: *Aufbauschritte geben eine bestimmte Reihenfolge vor, in der Spielelemente auf dem Spielplan zu platzieren sind. Ihr kennt euch jedoch mit dem Spielplan und seinen Komponenten aus und solltet dies auch ausnutzen. Wenn ihr also beispielsweise in Schritt 2 besondere Spielelemente platziert, wisst ihr, wo sich Gegner befinden werden bzw. wo eure Stalker das Szenario beginnen, auch wenn dies in späteren Schritten behandelt wird. Ihr solltet beim Ausrüstungskauf auch das Hauptziel des Szenarios im Auge behalten.*

Da die Szenarien unterschiedlich komplex sind, was Spezialregeln und Ausnahmen angeht, empfehlen wir euch für den Anfang das Szenario „JAGD AUF DEN BOSS“.

SCHRITT 1 EINEN SPIELPLAN ZIEHEN UND ZUSAMMENSETZEN

Wählt einen Spielplan. Zehn Spielpläne stehen für den ÜZ-Modus zur Verfügung:

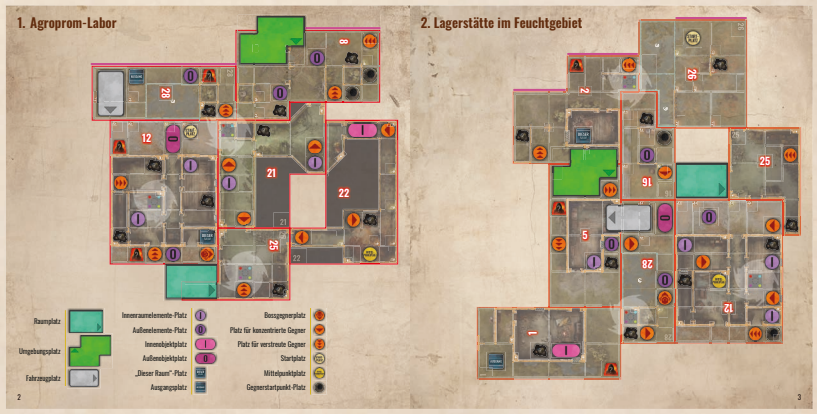
1. **Agroprom-Labor**
2. **Lagerstätte im Feuchtgebiet**
3. **Überwucherte Lagerhalle**
4. **Entlegener Wachposten**
5. **Stadtbezirk**
6. **Stadtrand von Prypjat**
7. **Dorf an der Wiese**
8. **Die Forschungseinrichtung**
9. **Kasernengelände von Rostok**
10. **Kapelle im Roten Wald**

Wenn ihr euch nicht entscheiden könnt, dürft ihr auch eine zufällige Auswahl treffen. Ihr findet die Spielpläne im ÜZ-Spielplanbuch. Sie sind in der Reihenfolge der Nummerierung aufgeführt, sodass ihr den gewählten schnell finden könnt.

Auf der Seite mit dem Spielplan findet ihr ein Diagramm (ähnlich denen aus der Kampagne), das beschreibt, welche Spielplanteile ihr auswählt und wie ihr sie zum Szenariospielplan zusammenfügt.

Sobald ihr den Spielplan zusammengesetzt habt, solltet ihr vorerst nichts weiter tun. Die verbleibenden Informationen auf dieser Seite helfen euch bei den folgenden Aufbauschritten (und auch noch später während des Spiels). Lasst das Buch also bis zum Spielende auf der Seite des gewählten Spielplans aufgeschlagen.

Hinweis: *Platziert alle Spielplanteile wie im Buch mit den ÜZ-Spielplänen und ignoriert (vorerst!) die genauen Positionen von Plätzen auf dem Spielplan. In darauffolgenden Schritten müsst ihr bestimmte Elemente, die vom Szenario oder einer Karte vorgegeben werden, auf ihre jeweiligen Plätze legen (z. B.: „Legt den Marker ‚Vollgestellter Raum‘ auf den Raumplatz.“).*



Beispiel

SCHRITT 2 SPEZIALKARTEN UND -MARKER NEHMEN UND LEGEN

Manche Szenarien verwenden spezielle Karten und Marker: Beispielsweise tauchen die Karte und der Marker „Maschinerie“ immer in den Szenarien „Frontalangriff“ und „Umzingelt“ auf, die Karte „Verborgene Gegner“ im Szenario „Aufklärung“, die Karte „Verfolgung“ bei „Jagd auf Diebe“ und so weiter.

Karten für bestimmte Szenarien findet ihr im Spezialdeck.

Karten aus dem Spezialdeck fügen dem Spiel bei Bedarf zusätzliche Regeln hinzu. Das kann sowohl beim Spielaufbau als auch während der Partie passieren. Wenn zum Beispiel der Feuermarker aufgrund eines Handlungs- oder Karteneffekts zum ersten Mal im Spiel auftaucht, erfordert die Handlung oder Karte auch, dass ihr die Feuerkarte aus dem Spezialdeck nehmt.

Immer wenn das Spiel euch anweist, eine bestimmte Karte aus dem Spezialdeck zu nehmen und auszuspielen, durchsucht ihr das Spezialdeck nach dieser Karte, legt sie neben den Spielplan und führt ihre Aufbauanweisungen aus.

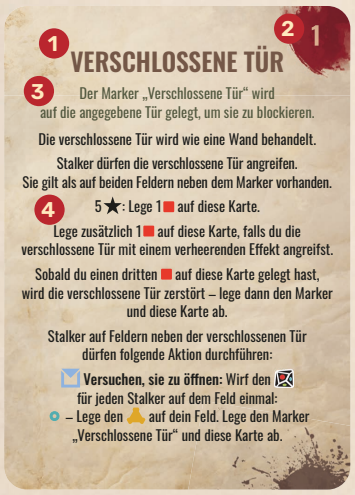
Die meisten Karten aus dem Spezialdeck (sowie die meisten Karten aus dem Aufbaudeck und Ereignisdeck) haben einen Abschnitt zum Aufbau (in grauer Schrift), der die Spezialregeln beschreibt, die die jeweilige Karte dem Spiel hinzufügt.

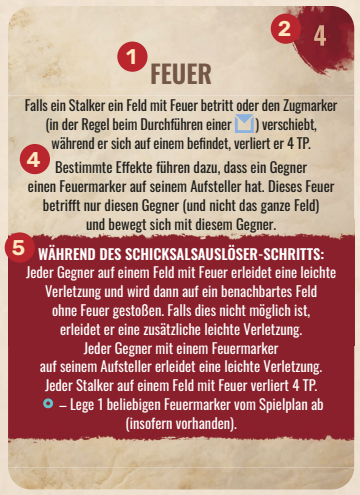
Immer wenn eine Karte zum Spiel dazukommt, müsst ihr sofort sämtliche Aufbauanweisungen ausführen. Meistens beschreibt dieser Abschnitt, welche Marker im ÜZ-Markervorrat vorkommen sollten und wo bzw. wie ihr sie platziert.

Ihr solltet natürlich auch den Rest der Karte lesen, damit ihr wisst, wie sie das Spiel verändert, welche neuen Regeln gelten oder welche neuen Aktionen durch sie verfügbar werden (solche Aktionen sind meistens nur auf dem Feld mit dem Marker verfügbar, der zu der Karte gehört).

Manche Spezialkarten (und einige Karten aus dem Aufbau- und Ereignisdeck) umfassen auch einen Abschnitt zum SCHICKSALSAUSLÖSER-SCHRITT (dieser Abschnitt ist als weißer Text auf rotem Hintergrund geschrieben). Die Ausführung dieses Abschnitts wird unter HILFEKARTE „ÜBERLEBEN IN DER ZONE: SPIELRUNDENABLAUF“ genauer beschrieben.

Hinweis: *Denkt daran, dass die Zahlen in der oberen rechten Ecke der Spezialkarten nur dazu da sind, während Schritt 0 und 1 des Spielaufbaus eine zufällige Nummer zu ziehen. Davon abgesehen solltet ihr sie beim Spielen ignorieren.*

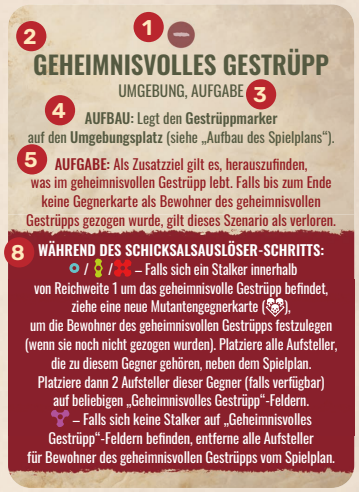

1
VERSCHLOSSENE TÜR
2 1
3
Der Marker „Verschlossene Tür“ wird auf die angegebene Tür gelegt, um sie zu blockieren.
Die verschlossene Tür wird wie eine Wand behandelt.
Stalker dürfen die verschlossene Tür angreifen. Sie gilt als auf beiden Feldern neben dem Marker vorhanden.
4
5 ★: Lege 1 ■ auf diese Karte.
Lege zusätzlich 1 ■ auf diese Karte, falls du die verschlossene Tür mit einem verheerenden Effekt angreifst.
Sobald du einen dritten ■ auf diese Karte gelegt hast, wird die verschlossene Tür zerstört – lege dann den Marker und diese Karte ab.
Stalker auf Feldern neben der verschlossenen Tür dürfen folgende Aktion durchführen:
Versuchen, sie zu öffnen: Wirf den
für jeden Stalker auf dem Feld einmal:
– Lege den auf dein Feld. Lege den Marker „Verschlossene Tür“ und diese Karte ab.


1
FEUER
2 4
Falls ein Stalker ein Feld mit Feuer betritt oder den Zugmarker (in der Regel beim Durchführen einer) verschiebt, während er sich auf einem befindet, verliert er 4 TP.
4
Bestimmte Effekte führen dazu, dass ein Gegner einen Feuermarker auf seinem Aufsteller hat. Dieses Feuer betrifft nur diesen Gegner (und nicht das ganze Feld) und bewegt sich mit diesem Gegner.
5
WÄHREND DES SCHICKSALSAUSLÖSER-SCHRITTS:
Jeder Gegner auf einem Feld mit Feuer erleidet eine leichte Verletzung und wird dann auf ein benachbartes Feld ohne Feuer gestoßen. Falls dies nicht möglich ist, erleidet er eine zusätzliche leichte Verletzung.
Jeder Gegner mit einem Feuermarker auf seinem Aufsteller erleidet eine leichte Verletzung.
Jeder Stalker auf einem Feld mit Feuer verliert 4 TP.
– Lege 1 beliebigen Feuermarker vom Spielplan ab (insofern vorhanden).

1. **Name**
2. **Zufallszahl** – Zum zufälligen Auswählen von Szenarien und Spielplänen.
3. **Aufbau** – Anweisungen, wo zur Karte gehörende Marker zu platzieren sind.
4. **Regeln** – Effekte von Markern, zusätzliche Aktionen usw.
5. **Schicksalsauslöser** – Alle Effekte, die während des Schicksalsauslöser-Schritts angewendet werden.

SCHRITT 3 4 AUFBAUKARTEN (UND IHRE MARKER) ZIEHEN UND LEGEN

2
VERLASSENES STALKERLAGER
DIESER RAUM 3
4
AUFBAU: Legt den Marker „Dieser Raum“ auf den Platz „Dieser Raum“ (siehe „Aufbau des Spielplans“).
6
Vorsicht – Stalker mögen es nicht, wenn jemand in ihrem Versteck herumschnüffelt!
Stalker im Raum mit dem Marker „Dieser Raum“ dürfen folgende Aktion durchführen:
7
(nur wenn kein auf dieser Karte liegt)
Durchsuchen: Lege 1 auf diese Karte und wirf dann den :
– Du hast nichts gefunden.
– Erhalte 1 Gegenstand.
– Erhalte 1 zufälliges Artefakt.
– Erhalte 1 einzigartige Beute.
8
WÄHREND DES SCHICKSALSAUSLÖSER-SCHRITTS:
Falls sich im Raum mit dem Marker „Dieser Raum“ keine Einheit befindet, lege von dieser Karte ab.
Falls sich Stalker im Raum mit dem Marker „Dieser Raum“ befinden, lies Handlung 376.


2
1
GEHEIMNISVOLLES GESTRÜPP
UMGEBUNG, AUFGABE 3
4
AUFBAU: Legt den Gestrüppmarker auf den Umgebungsplatz (siehe „Aufbau des Spielplans“).
5
AUFGABE: Als Zusatzziel gilt es, herauszufinden, was im geheimnisvollen Gestrüpp lebt. Falls bis zum Ende keine Gegnerkarte als Bewohner des geheimnisvollen Gestrüpps gezogen wurde, gilt dieses Szenario als verloren.
8
WÄHREND DES SCHICKSALSAUSLÖSER-SCHRITTS:
/ / – Falls sich ein Stalker innerhalb von Reichweite 1 um das geheimnisvolle Gestrüpp befindet, ziehe eine neue Mutantengegnerkarte ( ), um die Bewohner des geheimnisvollen Gestrüpps festzulegen (wenn sie noch nicht gezogen wurden). Platziere alle Aufsteller, die zu diesem Gegner gehören, neben dem Spielplan. Platziere dann 2 Aufsteller dieser Gegner (falls verfügbar) auf beliebigen „Geheimnisvolles Gestrüpp“-Feldern.
– Falls sich keine Stalker auf „Geheimnisvolles Gestrüpp“-Feldern befinden, entferne alle Aufsteller für Bewohner des geheimnisvollen Gestrüpps vom Spielplan.

1. **Punktemodifikator** – Erhöht oder verringert die für das Szenario mögliche Punktzahl.
2. **Name**
3. **Kategorien** – Alle während des Aufbaus gezogenen Karten müssen unterschiedliche Kategorien haben.
4. **Aufbau** – Anweisungen, wo zur Karte gehörende Marker zu platzieren sind.
5. **Aufgabe** – Manche Karten umfassen ein zusätzliches Ziel, das erfüllt werden muss, um das Szenario erfolgreich abzuschließen.
6. **Geschichte**
7. **Regeln** – Effekte von Markern, zusätzliche Aktionen usw.
8. **Schicksalsauslöser** – Alle Effekte, die während des Schicksalsauslöser-Schritts angewendet werden.

Zieht vier Karten einzeln nacheinander aus dem Aufbaudeck. Immer wenn ihr eine Karte zieht, die eine oder mehrere Kategorien mit einer bereits gezogenen Karte teilt, legt ihr sie ab und zieht eine neue als Ersatz.

Letztendlich solltet ihr also vier Karten mit jeweils unterschiedlichen Kategorien haben.

Lest dann den Inhalt dieser Karten und führt ihre Aufbauanweisungen aus.

Führt zuerst die Aufbauanweisungen der Karten aus, bei denen ihr Marker auf bestimmte, dafür vorgesehene Plätze legt. Führt erst dann die Aufbauanweisungen der verbleibenden Karten aus, bei denen ihr Marker beliebig auf verschiedene Plätze verteilen könnt.

Wie ihr seht, verändern Aufbaukarten den Spielablauf erheblich, indem sie dem Spiel neue Orte, Aktionen, Nebenquests, NSC, Änderungen usw. hinzufügen. So werden selbst beim Spielen desselben Szenarios auf demselben Spielplan noch vielfältige Konstellationen erschaffen.

Wenn beim Aufbau des Spiels Gebäude vorhanden sind, die durch eine verschlossene Tür oder ein gepanzertes Tor versperrt sind, dürfen beim Aufbau keine Löcher, Rohre oder ähnlichen Marker so gelegt werden, dass sie alternative Eingänge in diese Gebäude schaffen.

Hinweis: *Mehrere Karten in diesem Deck (z. B. Gefluteter Raum, Geheimnisvolle Höhle, Radioaktiver Tunnel, Baggerwrack) beziehen sich auf das „markierte Feld“ ihres Markers. Bei diesem Feld eines solchen Markers handelt es sich um das Feld mit einer kleinen gelben Scheibe, auf der ein schwarzes Kreuz prangt. Seht genau hin, dann fallen diese euch sofort auf.*

Hinweis: *Bei vielen Aufbaukarten (und auch Ereignis- und Charakterkarten) befindet sich das Symbol oder über dem Titel. Diese Punktemodifikatoren wirken sich nur auf das Spiel aus, wenn ihr siegreich seid. Falls ihr nur wissen möchtet, ob ihr siegreich wart oder nicht, und euch die genauen Punktzahlen nicht interessieren, könnt ihr sie natürlich ignorieren. bedeutet, dass das Spiel schwieriger wird, und , dass es einfacher wird.*

ÜBERLEBEN IN DER ZONE: CHARAKTERDECK

Eine der Aufbaukarten gestattet euch, dem Spiel eine zufällige Unterstützungskarte hinzuzufügen, und mehrere Ereigniskarten gewähren euch eine zufällige Handel- oder Fremdlingskarte, wenn ihr das möchtet.

Die Unterstützungs-, Händler- und Fremdlingscharaktere sind keine „richtigen" Einheiten wie die Stalker und Gegner. Sie spielen über die Beschreibung ihrer Karten hinaus keine Rolle. Das heißt, dass beispielsweise Kugeln durch sie hindurchfliegen, Gegner sie ignorieren (bis eine Karte Gegenteiliges vorgibt), sie keine Anomalien auslösen, sie Strahlung ignorieren, sie keine Aktionen außer den auf ihrer Karte angegebenen durchführen können, Explosionen ihnen nicht schaden usw.

In der Bewegung behandeln diese Charaktere Fenster als offene Ränder.

SCHRITT 4 ANOMALIEN ZIEHEN UND LEGEN

Zieht eine Anomaliekarte aus dem Anomalie-Deck des Hauptspiels – das ist dann die für dieses Spiel verwendete Anomalie.

Legt dann die 3 Anomalie-Überlagerungen desselben Typs auf die entsprechenden Plätze des Spielplans – so, wie unter „Aufbau des Spielplans" vorgegeben.

Platziert dann die Anomalie-Aufsteller mit darunter an den richtigen Plätzen auf den Anomalie-Überlagerungen.

Falls ihr eine bewegliche Anomalie zieht, platziert ihr ähnlich wie im Hauptspiel nur 1 Anomalie-Aufsteller (auf der Überlagerung mit der niedrigsten Nummer) und keine .

Falls ein Ereignis von euch verlangt, dass ihr den aktuellen Anomalie-Typ durch einen anderen ersetzt, ersetzt ihr nur die Anomaliekarte und den Anomalie-Aufsteller. Die Position der Anomalie-Überlagerung und deren Typ bleiben unverändert. Falls ihr schon Artefaktmarker gezogen habt, füllt ihr diese bei einer Veränderung der Anomalie auch nicht wieder auf.

Falls ihr jedoch eine bewegliche Anomalie ersetzt, fügt ihr Anomalie-Aufsteller hinzu, sodass sich in jedem Anomalie-Zentrum einer befindet. Legt dann 1 unter jeden Anomalie-Aufsteller.

SCHRITT 5 UNBEKANNT-MARKER UND GEGNER ZIEHEN UND LEGEN

Legt zuerst die passende Anzahl zufälliger Unbekannt-Marker auf die Plätze, die unter „Aufbau des Spielplans" im ÜZ-Spielplanbuch vorgegeben sind.

Die Anzahl Unbekannt-Marker findet ihr unter Schritt 5 des entsprechenden Szenarios.

Zieht dann Gegnerkarten der Typen, die unter Schritt 5 des Szenarios angegeben sind. Zum Beispiel:

- Mutanten: 1-Karte, 1-Karte, 1-Karte.
- Menschen: 1-Karte, 1-Karte.

Zieht Gegnerkarten, bis ihr alle vom Szenario erforderten Typen gezogen habt. Diese Gegner werden für dieses Spiel verwendet.

Platziert jetzt die benötigten Gegneraufsteller auf den unter „Aufbau des Spielplans" gezeigten Plätzen. Platziert verbleibende Aufsteller neben den jeweiligen Gegnerkarten. Sie gehören zum Gegnervorrat.

Szenarien fordern euch eventuell dazu auf, Gegner auf Plätze für konzentrierte oder verstreute Gegner zu stellen. Dann kommen die Aufsteller auf die entsprechend beschrifteten Gegnerplätze, mit der von den Pfeilen vorgegebenen Blickrichtung.

Platziert so viele - und -Gegner wie vom Szenario unter Schritt 5 vorgegeben.

Falls das Szenario verlangt, dass ihr mehr Gegner platziert, als Plätze des entsprechenden Typs (konzentriert oder verstreut) vorhanden sind, platziert ihr die übrigen auf Gegnerplätzen des falschen Typs.

Beispiel: *Ihr müsst 1-Gegner und 6-Gegner auf Plätze für konzentrierte Gegner stellen und habt nur 6 solche Gegnerplätze. In dieser Situation stellt ihr die ersten 6 Gegner auf Plätze für konzentrierte Gegner und den verbleibenden auf einen Platz für verstreute Gegner.*

Falls das Szenario verlangt, dass ihr weniger Gegner platziert, als Plätze des erforderlichen Typs verfügbar sind, dürft ihr entscheiden, auf welche Plätze ihr Gegner stellt und welche ihr frei lasst.

Falls ein -Gegner Teil des Szenarios ist, platziert ihr seinen Aufsteller auf dem -Gegnerplatz mit der vom Pfeil vorgegebenen Blickrichtung.

Hinweis: *Manche Szenarien erfordern, dass ihr einige oder alle Gegner anders aufstellt. Folgt danach den Anweisungen in Schritt 5 des Szenarios.*

Hinweis: *Für die jeweiligen Gegnertypen gibt es unterschiedlich viele Aufsteller. Falls ihr beim Spielaufbau dazu angewiesen werdet, mehr Gegneraufsteller zu platzieren, als sich im Vorrat befinden, platziert ihr so viele wie möglich.*

Hinweis: *Im Modus „Überleben in der Zone" werden die 8 Banditen-Aufsteller (3 mit Gewehren, 3 mit Schrotflinten und 2 mit MGs) als 8 Aufsteller für die gezogene Banditenkarte behandelt.*

Hinweis: *Manchmal erscheint während des Spiels durch eine Aufbaukarte, ein Ereignis oder eine Handlung ein neuer Gegnertyp (ihr zieht also eine neue Gegnerkarte, platziert zusätzliche Gegneraufsteller usw.). In diesem Fall gilt:*

- *Mutanten sind immer mit anderen Mutanten verbündet und Menschen gegenüber feindselig gesinnt (und umgekehrt).*
- *Falls der benötigte Gegnerteammarker nicht mehr verfügbar ist, platziert ihr gar keinen Gegnerteammarker auf der neuen Gegnerkarte (und diese neuen Gegner werden dementsprechend seltener von Gegneraktivierungskarten aktiviert).*

SCHRITT 6 BEUTEMARKER LEGEN

Legt 2 zufällige auf jeden -Platz, wie unter „Aufbau des Spielplans" vorgegeben.

Hinweis: *Manche Szenarien erfordern mehr oder weniger , aber meistens werdet ihr dazu angewiesen, 2 Marker auf jeden Platz zu legen. Falls das nicht der Fall ist, folgt ihr den Anweisungen des Szenarios unter Schritt 6.*

SCHRITT 7 DAS EREIGNISDECK VORBEREITEN

1
2
SCHNEESTURM
LANGZEITEFFEKT, WETTER
3
4
Legt diese Karte neben den Spielplan.
Falls eine andere Wetterkarte im Spiel ist, legt sie ab.
6
Gegner können sich mit jeder Bewegung nur bis zu 2 Felder bewegen.
Immer wenn ein Stalker sich mit einer Aktion mehr als 2 Felder bewegt, verliert er 1 TP pro Feld über diesem Wert.
Immer wenn ein Stalker seinen Aufmerksamkeitsmarker außerhalb der gegnerischen Sichtlinie platziert, darf er ihn um 1 Feld bewegen.
7
WÄHREND DES SCHICKSALSAUSLÖSER-SCHRITTS:
– Der Schneesturm lässt nach. Legt diese Karte ab.
– Jeder Stalker auf einem Feld im Freien verliert 3 TP, wenn er nicht 1 Nahrungsmittel ablegt.
1
2
VOLLTREFFER
TRUMPF IM ÄRMEL
3
4
Ein beliebiger Stalker behält diese Karte.
Sie darf während seiner Züge verwendet werden.
5
So langsam erkenne ich ihre Schwachpunkte ...
Legt diese Karte beim Durchführen eines Waffenangriffs ab, um mit +3 zu würfeln und das Ziel mit 1 zu belegen.
6

1. **Punktemodifikator** – Erhöht oder verringert die für das Szenario mögliche Punktzahl.
2. **Name**
3. **Kategorien** – Legen den Effekttyp der Ereigniskarte fest.
4. **Aufbau** – Zusätzliche Anweisungen zum Aufbau.
5. **Geschichte**
6. **Regeln** – Effekte von Markern, zusätzliche Aktionen usw.
7. **Schicksalsauslöser** – Alle Effekte, die während des Schicksalsauslöser-Schritts angewendet werden.

Zieht die erforderliche Anzahl Ereigniskarten aus dem Ereignisdeck von „Überleben in der Zone“, mischt sie, ohne auf die Vorderseiten zu gucken, und nehmt sie als Ereignisdeck für dieses Spiel.

Die Anzahl der Ereigniskarten entspricht gleichzeitig auch der Anzahl Runden in einem Spiel.

Die erforderliche Anzahl Ereigniskarten wird in Schritt 7 jedes Szenarios angegeben.

Hinweis: *Es gibt mehrere Typen von Ereignissen bei „Überleben in der Zone“, die unterschiedlich ablaufen (dies ist immer auf der jeweiligen Karte angegeben). Manche Ereigniskarten bleiben lange oder sogar dauerhaft im Spiel, andere sind nur 1 Runde lang aktiv. Manche haben einen Soforteffekt und werden abgelegt, sobald dieser ausgeführt wurde, andere werden von einem Stalker aufbewahrt, bis er ihre einmalige Spezialaktion verwendet usw.*

SCHRITT 8 STALKER UND AUSRÜSTUNG AUSWÄHLEN

Wählt oder zieht eure Stalker und bereitet ihre Spielertableaus vor, genau wie vor einer normalen Mission im Kampagnenspiel.

Kauft dann Ausrüstung (Waffen, Magazine, Monturen, Modifikationen, Artefakte, Gegenstände) mit den im jeweiligen Szenario verfügbaren Geldmitteln.

Die Geldmittel für den Ausrüstungskauf des gesamten Teams findet ihr immer unter Schritt 8 des jeweiligen Szenarios.

Hinweis: *Im Modus „Überleben in der Zone“ ist jedes Magazin 300 ₹ wert und alle Ausrüstungskarten können für ihren ₹-Wert gekauft werden.*

SCHRITT 9 STALKER AUF DEM SPIELPLAN PLATZIEREN

Stellt die Figuren eurer Stalker auf die unter „Aufbau des Spielplans“ vorgegebenen Plätze.

Ihr beginnt nicht immer auf dem Startplatz – manchmal fangt ihr mitten auf dem Spielplan an, manchmal an einem bestimmten Ort und manchmal an einem von mehreren möglichen Orten. Ihr findet euren Startpunkt im jeweiligen Szenario unter Schritt 9.

Hinweis: *Der Startpunkt der Stalker im jeweiligen Szenario heißt Stalker-Eingangsplatz (manche Karten und Handlungen verweisen darauf).*

Das war’s mit dem Aufbau. Jetzt ist es Zeit, dass ihr zu eurer Mission aufbrecht!

SPIELENDE – SIEG UND PUNKTEVERGABE

Sobald ihr die letzte Karte aus dem Ereignisdeck gezogen habt, beginnt die letzte Runde des Spiels. (Es sei denn, dem Ereignisdeck werden durch eine Handlung Ereigniskarten hinzugefügt, was das Spiel verlängert.) Ansonsten endet das Spiel nach dieser Runde.

Falls das Hauptziel des Szenarios erfüllt wurde und ihr auch die Bedingungen der offen neben dem Spielplan liegenden Karten der Kategorie „Aufgabe“ (falls vorhanden) erfüllt habt, endet das Spiel mit dem Sieg der Stalker.

Falls ihr entweder das Ziel des Szenarios nicht erfüllt habt oder eine Bedingung einer Karte der Kategorie „Aufgabe“ nicht erfüllt wurde, endet das Spiel hingegen mit einer Niederlage der Stalker.

Hinweis: *In manchen Szenarien könnt ihr siegreich sein, obwohl noch Karten im Ereignisdeck verbleiben. Die genauen Siegesbedingungen und wann sie eintreten sind für jedes Szenario angegeben.*

PUNKTVERGABE BEI SIEGREICHEM ABSCHLUSS

Falls gewünscht, könnt ihr präziser bestimmen, wie erfolgreich ihr in diesem Spiel wart.

- Der Sieg selbst ist 20 Punkte wert.
- Zählt für jedes ⊖ (über dem Kartentitel) auf Aufbau-, Ereignis- und Charakterkarten, die im Spiel verwendet wurden, 1 Punkt hinzu. Das gilt auch für Karten, die während des Spiels abgelegt wurden oder aus dem Ereignisdeck nicht gezogen wurden.
- Zieht für jedes ⊕ auf Aufbau-, Ereignis- und Charakterkarten, die im Spiel verwendet wurden, 1 Punkt ab. Das gilt auch für Karten, die während des Spiels abgelegt wurden oder aus dem Ereignisdeck nicht gezogen wurden.

Sobald ihr die Punkte nach den obigen Anweisungen errechnet habt, habt ihr euer genaues Ergebnis. Ihr könnt es zum Beispiel nutzen, um euch mit Teams anderer Spieler oder euren vorherigen Partien zu vergleichen.

Hinweis: *Wenn ihr euer genaues Ergebnis berechnen möchtet, müsst ihr Aufbau-, Ereignis- und Charakterkarten während des Spiels an eine bestimmte Stelle ablegen, sodass ihr sie nach dem Spiel leicht wiederfindet und ihre Punktemodifikatoren überprüfen könnt.*

SONSTIGES

ÜBERLEBEN IN DER ZONE: FAUSTREGELN

Spielkomponenten, die zu bestimmten Kampagnenmissionen gehören und nicht explizit einem Hauptdeck hinzugefügt wurden, sind im Modus „Überleben in der Zone“ nicht verfügbar. Wenn ihr beispielsweise während einer Mission ein tolles Artefakt gefunden habt, aber nicht angegeben war, dass dieses jetzt zum Artefaktdeck gehört, könnt ihr es in ÜZ-Szenarien nicht verwenden.

Immer wenn ihr einen bestimmten Marker platzieren sollt, dieser aber im Vorrat nicht mehr verfügbar ist (also schon auf dem Spielplan liegt), platziert ihr ihn nicht.

Hinweis: *Wenn eine Karte euch anweist, den Marker „Dieser Gegner“ auf einen bestimmten Gegner zu legen und dieser Marker im Vorrat nicht verfügbar ist (weil er bereits platziert wurde), gilt der Rest der Karte nach wie vor, wird aber eben auf den Gegner angewendet, der bereits mit „Dieser Gegner“ gekennzeichnet wurde.*

Zur Erinnerung: *Innenraum-Felder sind Felder in Räumen. Felder im Freien sind alle Felder, die nicht zu einem Raum gehören.*

„ÜBERLEBEN IN DER ZONE“ WÄHREND DER KAMPAGNE SPIELEN

Wenn ihr während einer laufenden S.T.A.L.K.E.R.-Kampagne eine Partie „Überleben in der Zone“ spielen möchtet, notiert euch, was genau in eurem Lager liegt. Dann könnt ihr nach eurer ÜZ-Partie problemlos den Inhalt eures Lagers wiederherstellen und die Kampagne fortsetzen.

Denkt daran, dass nichts aus dem ÜZ-Modus Auswirkungen auf die Kampagne hat.

ÜBERLEBEN IN DER ZONE: SZENARIEN

1] ELIMINIERUNG

Die Lage in diesem Szenario ist einfach erklärt: Ihr müsst alle eure Feinde töten, so lange es auch dauert, und dabei selbst am Leben bleiben.

SZENARIOTYP: Jagd

(SCHRITT 1) EINEN SPIELPLAN ZIEHEN UND ZUSAMMENSETZEN

(SCHRITT 2) SPEZIALKARTEN UND -MARKER NEHMEN UND LEGEN

- Beim Aufbau dieses Szenarios platziert ihr keine Spezialkarten oder -marker.

(SCHRITT 3) 4 AUFBAUKARTEN (UND IHRE MARKER) ZIEHEN UND LEGEN

(SCHRITT 4) ANOMALIEN ZIEHEN UND LEGEN

(SCHRITT 5) UNBEKANNT-MARKER UND GEGNER ZIEHEN UND LEGEN

- Legt 3 Stapel mit jeweils 4 zufälligen ? auf die ?-Plätze. Beachtet dabei, dass in diesem Szenario nur 4 ? in jeden ?-Stapel kommen!
- Zieht folgende Gegnerkarten: 1 -Mutanten, 1 -Mutanten und 1 -Mutanten. Legt dann je nach eurer die entsprechenden Gegnerteammarker auf jede Gegnerkarte und platziert die korrekte Anzahl Gegneraufsteller auf Gegnerplätzen, wobei ihr mit Plätzen für verstreute Gegner beginnt:
  - Einzelner Stalker: 1 -Gegner , 1 -Gegner , 3 -Gegner
  - 2 Stalker: 1 -Gegner , 1 -Gegner , 5 -Gegner
  - 3 Stalker: 1 -Gegner , 2 -Gegner , 5 -Gegner
  - 4 Stalker: 1 -Gegner , 3 -Gegner , 6 -Gegner
- Der -Gegneraufsteller fängt auf dem Bossgegnerplatz an.

(SCHRITT 6) BEUTEMARKER LEGEN

- Legt 2 zufällige ? auf jeden ?-Platz.

(SCHRITT 7) DAS EREIGNISDECK VORBEREITEN

- Zieht 11- zufällige Karten aus dem ÜZ-Ereignisdeck und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Das ist euer Ereignisdeck für dieses Spiel.

(SCHRITT 8) STALKER UND AUSRÜSTUNG AUSWÄHLEN

- Das Team verfügt in diesem Spiel über 12.000 ₸, um Ausrüstung zu kaufen.

(SCHRITT 9) STALKER AUF DEM SPIELPLAN PLATZIEREN

- Platziert Stalker auf beliebigen Feldern innerhalb von Reichweite 1 des Mittelpunktplatzes. Beachtet, dass die Stalker in diesem Szenario NICHT auf die dafür vorgesehenen Startpunktplätze kommen!

HAUPTZIEL DES SZENARIOS:

- **Ihr habt verloren**, falls sich nach der letzten Runde noch ein oder mehrere Gegneraufsteller auf dem Spielplan befinden.
- **Ihr gewinnt sofort**, wenn keine Gegneraufsteller mehr auf dem Spielplan sind (dabei ist nicht von Bedeutung, ob noch ? auf dem Spielplan liegen).

2] AUFKLÄRUNG

In diesem Szenario müsst ihr alle Mutanten ausschalten, die in ihren Verstecken lauern. Ob ihr dabei Verstohlenheit oder überwältigende Feuerkraft nutzt, liegt bei euch.

SZENARIOTYP: Jagd

(SCHRITT 1) EINEN SPIELPLAN ZIEHEN UND ZUSAMMENSETZEN

(SCHRITT 2) SPEZIALKARTEN UND -MARKER NEHMEN UND LEGEN

- Nehmt die Karte „VERBORGENE GEGNER“ aus dem Spezialdeck und legt sie neben den Spielplan.

(SCHRITT 3) 4 AUFBAUKARTEN (UND IHRE MARKER) ZIEHEN UND LEGEN

(SCHRITT 4) ANOMALIEN ZIEHEN UND LEGEN

(SCHRITT 5) UNBEKANNT-MARKER UND GEGNER ZIEHEN UND LEGEN

- Legt 1 zufälligen ? auf jeden ?-Platz, 1 auf alle Plätze für konzentrierte und verstreute Gegner und 1 auf jeden Startpunktplatz. Ihr solltet also insgesamt 17 ? auf den Spielplan legen.
- Zieht folgende Gegnerkarten: 1 -Mutanten und 1 -Mutanten. Legt dann je nach eurer die entsprechenden Gegnerteammarker auf jede Gegnerkarte und platziert die korrekte Anzahl Gegneraufsteller auf Gegnerplätzen, wobei ihr mit Plätzen für verstreute Gegner beginnt:
  - Einzelner Stalker: 0 -Gegner , 2 -Gegner
  - 2 Stalker: 0 -Gegner , 3 -Gegner
  - 3 Stalker: 0 -Gegner , 4 -Gegner
  - 4 Stalker: 0 -Gegner , 5 -Gegner +

(SCHRITT 6) BEUTEMARKER LEGEN

- Legt 2 zufällige ? auf jeden ?-Platz.

(SCHRITT 7) DAS EREIGNISDECK VORBEREITEN

- Zieht 11- zufällige Karten aus dem ÜZ-Ereignisdeck und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Das ist euer Ereignisdeck für dieses Spiel.

(SCHRITT 8) STALKER UND AUSRÜSTUNG AUSWÄHLEN

- Das Team verfügt in diesem Spiel über 12.000 ₸, um Ausrüstung zu kaufen.

(SCHRITT 9) STALKER AUF DEM SPIELPLAN PLATZIEREN

- Platziert Stalker auf dem Startpunktplatz.

HAUPTZIEL DES SZENARIOS:

- **Ihr habt verloren**, falls die Siegesbedingungen auf der Karte „VERBORGENE GEGNER“ nach der letzten Runde noch nicht erfüllt sind.
- **Ihr gewinnt sofort**, wenn die Siegesbedingungen auf der Karte „VERBORGENE GEGNER“ während des Schicksalsauslöser-Schritts erfüllt sind.

3] JAGD AUF DEN BOSS

In diesem Szenario habt ihr nur ein Ziel: den Mutantenanführer zu töten! Die Mission ist erfolgreich, wenn ihr das schafft und lebend entkommt. Was mit den restlichen Mutanten geschieht, ist bei dieser Mission nicht wichtig.

SZENARIOTYP: Jagd

(SCHRITT 1) EINEN SPIELPLAN ZIEHEN UND ZUSAMMENSETZEN

(SCHRITT 2) SPEZIALKARTEN UND -MARKER NEHMEN UND LEGEN

- Nehmt die Karten „AUSGANG“ und „GEGNERSTARTPUNKTE“ aus dem Spezialdeck und legt sie neben den Spielplan.
- Legt den Ausgangsmarker auf den Ausgangsplatz.

(SCHRITT 3) 4 AUFBAUKARTEN (UND IHRE MARKER) ZIEHEN UND LEGEN

(SCHRITT 4) ANOMALIEN ZIEHEN UND LEGEN

(SCHRITT 5) UNBEKANNT-MARKER UND GEGNER ZIEHEN UND LEGEN

- Legt 2 Stapel mit jeweils 8 zufälligen -Marker auf beliebige -Plätze. Beachtet dabei, dass bei diesem Szenario nur 2 Stapel mit -Marker auf den Spielplan gelegt werden (einer der -Plätze bleibt leer).
- Zieht folgende Gegnerkarten: 1-Mutanten, 1-Mutanten und 1-Mutanten. Legt dann je nach eurer die entsprechenden Gegnerteammarker auf jede Gegnerkarte und platziert die korrekte Anzahl Gegneraufsteller auf Gegnerplätzen, wobei ihr mit Plätzen für konzentrierte Gegner beginnt:
  - Einzelner Stalker: 1-Gegner, 1-Gegner, 3-Gegner
  - 2 Stalker: 1-Gegner, 1-Gegner, 4-Gegner
  - 3 Stalker: 1-Gegner, 2-Gegner, 5-Gegner
  - 4 Stalker: 1-Gegner, 2-Gegner, 6-Gegner
- Der -Gegneraufsteller fängt auf dem Bossgegnerplatz an.
- Legt beide Gegnerstartpunktmarker auf die -Gegnerkarte.

(SCHRITT 6) BEUTEMARKER LEGEN

- Legt 2 zufällige auf jeden -Platz.

(SCHRITT 7) DAS EREIGNISDECK VORBEREITEN

- Zieht 11- zufällige Karten aus dem ÜZ-Ereignisdeck und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Das ist euer Ereignisdeck für dieses Spiel.

(SCHRITT 8) STALKER UND AUSRÜSTUNG AUSWÄHLEN

- Das Team verfügt in diesem Spiel über 8000 + ×1000 , um Ausrüstung zu kaufen.

(SCHRITT 9) STALKER AUF DEM SPIELPLAN PLATZIEREN

- Platziert Stalker auf dem Startpunktplatz.

HAUPTZIEL DES SZENARIOS:

- **Ihr habt verloren**, falls ihr nach der letzten Runde den -Gegner nicht getötet habt oder nicht alle Stalker durch den Ausgang entkommen sind.
- **Ihr gewinnt sofort**, wenn alle Stalker durch den Ausgang entkommen sind, nachdem ihr den -Gegner besiegt habt (dieses Ende wird in der entsprechenden Handlung beschrieben, zu der euch die Aktion auf der Ausgangskarte bringt).

SPEZIALREGELN:

- In diesem Szenario platziert ihr immer, wenn ihr die Karte „GEGNERSTARTPUNKTE“ ausführt, die eintreffenden Gegneraufsteller auf dem Feld mit dem -Gegner (wenn ein Gegner nicht dort platziert werden kann, kommt er auf das verfügbare Feld, das dem am nächsten ist). Die Karte „GEGNERSTARTPUNKTE“ wird abgelegt, sobald der stirbt.

4] JAGD AUF DIEBE

In diesem Szenario müsst ihr bergen, was euch gestohlen wurde. Ihr habt das Versteck der Diebe gefunden und müsst jetzt verhindern, dass sie entkommen!

SZENARIOTYP: Jagd

(SCHRITT 1) EINEN SPIELPLAN ZIEHEN UND ZUSAMMENSETZEN

(SCHRITT 2) SPEZIALKARTEN UND -MARKER NEHMEN UND LEGEN

- Nehmt die Karten „VERFOLGUNG“ und „GEGNERSTARTPUNKTE“ aus dem Spezialdeck und legt sie neben den Spielplan.
- Legt den Fluchttunnelmarker auf den Mittelpunktplatz.
- Legt beide Gegnerstartpunktmarker auf die Gegnerstartpunktplätze.

(SCHRITT 3) 4 AUFBAUKARTEN (UND IHRE MARKER) ZIEHEN UND LEGEN

(SCHRITT 4) ANOMALIEN ZIEHEN UND LEGEN

(SCHRITT 5) UNBEKANNT-MARKER UND GEGNER ZIEHEN UND LEGEN

- Legt beim Aufbau für dieses Szenario keine auf den Spielplan.
- Zieht folgende Gegnerkarten: 1-Menschen und 1-Menschen. Legt dann je nach eurer die entsprechenden Gegnerteammarker auf jede Gegnerkarte und platziert die korrekte Anzahl Gegneraufsteller auf Gegnerplätzen, wobei ihr mit Plätzen für verstreute Gegner beginnt:
  - Einzelner Stalker: 1-Gegner, 5-Gegner
  - 2 Stalker: 2-Gegner, 6-Gegner
  - 3 Stalker: 3-Gegner, 7-Gegner +
  - 4 Stalker: 4-Gegner, 8-Gegner +
- Führt den Aufbauabschnitt der Karte „VERFOLGUNG“ aus.

(SCHRITT 6) BEUTEMARKER LEGEN

- Für dieses Szenario legt ihr nur 1 zufälligen auf jeden -Platz.

(SCHRITT 7) DAS EREIGNISDECK VORBEREITEN

- Zieht 7 zufällige Karten aus dem ÜZ-Ereignisdeck und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Das ist euer Ereignisdeck für dieses Spiel.

(SCHRITT 8) STALKER UND AUSRÜSTUNG AUSWÄHLEN

- Das Team verfügt in diesem Spiel über 5000 , um Ausrüstung zu kaufen.

(SCHRITT 9) STALKER AUF DEM SPIELPLAN PLATZIEREN

- Platziert Stalker auf dem Startpunktplatz.

HAUPTZIEL DES SZENARIOS:

- **Ihr verliert sofort**, wenn 2 oder mehr Diebe entkommen (diese Bedingung wird auf der Karte „VERFOLGUNG“ genau beschrieben).
- **Ihr gewinnt sofort**, wenn kein Gegneraufsteller auf dem Spielplan verbleibt und keine Gegner durch den Fluchttunnel entkommen sind.
- **Ihr habt gewonnen**, wenn nach der letzten Runde nicht mehr als 1 Gegner durch den Fluchttunnel entkommen ist.

SPEZIALREGELN:

Hinweis: *Falls der Gegner mit dem Fluchtmarker während des Schicksalsauslöser-Schritts mit belegt ist, bewegt er sich NICHT.*

5] AUSKUNDSCHAFTEN

In diesem Szenario gilt es nur, das Gebiet auszukundschaften. Ihr müsst euch sorgfältig umsehen und dann entkommen. Ob ihr in Kämpfe verwickelt werdet, spielt keine Rolle.

SZENARIOTYP: Plündern

(SCHRITT 1) EINEN SPIELPLAN ZIEHEN UND ZUSAMMENSETZEN

(SCHRITT 2) SPEZIALKARTEN UND -MARKER NEHMEN UND LEGEN

- Nehmt die Karten „AUSGANG“ und „GEGNERSTARTPUNKTE“ aus dem Spezialdeck und legt sie neben den Spielplan.
- Legt den Ausgangsmarker auf den Ausgangsplatz.
- Legt beide Gegnerstartpunktmarker auf die Gegnerstartpunktplätze.

(SCHRITT 3) 4 AUFBAUKARTEN (UND IHRE MARKER) ZIEHEN UND LEGEN

- Falls ihr die Karte „FREIES FELD“ zieht, legt ihr sie ab und zieht eine neue.

(SCHRITT 4) ANOMALIEN ZIEHEN UND LEGEN

(SCHRITT 5) UNBEKANNT-MARKER UND GEGNER ZIEHEN UND LEGEN

- Legt 3 Stapel mit jeweils 8 zufälligen ?-Marker auf die ?-Plätze.
- Zieht folgende Gegnerkarten: 1 Menschen und 1 Menschen. Legt dann je nach eurer Teamgröße die entsprechenden Gegnerteammarker auf jede Gegnerkarte und platziert die korrekte Anzahl Gegneraufsteller auf Gegnerplätzen, wobei ihr mit Plätzen für verstreute Gegner beginnt:
  - Einzelner Stalker: 1 -Gegner, 5 -Gegner
  - 2 Stalker: 1 -Gegner, 6 -Gegner
  - 3 Stalker: 2 -Gegner, 7 -Gegner
  - 4 Stalker: 2 -Gegner, 8 -Gegner

(SCHRITT 6) BEUTEMARKER LEGEN

- Legt in diesem Szenario nur 1 zufälligen ?-Marker auf jeden ?-Platz. Legt dann Teamgröße×3 ?-Marker so auf ?-Plätze, dass sie möglichst gleichmäßig verteilt sind.

(SCHRITT 7) DAS EREIGNISDECK VORBEREITEN

- Zieht 12 – Teamgröße zufällige Karten aus dem ÜZ-Ereignisdeck (beim Spiel als einzelner Stalker kommt noch 1 zusätzliche Ereigniskarte dazu!) und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Das ist euer Ereignisdeck für dieses Spiel.

(SCHRITT 8) STALKER UND AUSRÜSTUNG AUSWÄHLEN

- Das Team verfügt in diesem Spiel über 5000 , um Ausrüstung zu kaufen.

(SCHRITT 9) STALKER AUF DEM SPIELPLAN PLATZIEREN

- Platziert Stalker auf dem Startpunktplatz.

HAUPTZIEL DES SZENARIOS:

- **Ihr habt verloren**, falls nach der letzten Runde noch mindestens 1 verdeckter ?-Marker auf dem Spielplan liegt oder nicht alle Stalker durch den Ausgang entkommen sind.
- **Ihr gewinnt sofort**, wenn alle Stalker durch den Ausgang entkommen sind und keine verdeckten ?-Marker mehr auf dem Spielplan verbleiben (dieses Ende wird in der entsprechenden Handlung beschrieben, zu der euch die Aktion auf der Ausgangskarte bringt).

SPEZIALREGELN:

- In diesem Szenario werden ?-Marker nur während des Aufbaus verdeckt auf den Spielplan gelegt. Falls während des Spiels neue ?-Marker auf dem Spielplan erscheinen, werden diese immer offen platziert.

6] VORRÄTE SAMMELN

In diesem Szenario müsst ihr so viele wertvolle Dinge sammeln wie möglich. Denkt daran, dass Artefakte in der Regel am wertvollsten sind. Ihr könnt aber auch eine Menge Geld scheffeln, indem ihr im ganzen Gebiet Beute sammelt. Leider fangt ihr dieses Mal aber mit fast leeren Taschen an.

SZENARIOTYP: Plündern

(SCHRITT 1) EINEN SPIELPLAN ZIEHEN UND ZUSAMMENSETZEN

(SCHRITT 2) SPEZIALKARTEN UND -MARKER NEHMEN UND LEGEN

- Nehmt die Karten „AUSGANG“ und „GEGNERSTARTPUNKTE“ aus dem Spezialdeck und legt sie neben den Spielplan.
- Legt den Ausgangsmarker auf den Ausgangsplatz.
- Legt beide Gegnerstartpunktmarker auf die Gegnerstartpunktplätze.

(SCHRITT 3) 4 AUFBAUKARTEN (UND IHRE MARKER) ZIEHEN UND LEGEN

- Falls ihr die Karte „FREIES FELD“ zieht, legt ihr sie ab und zieht eine neue.

(SCHRITT 4) ANOMALIEN ZIEHEN UND LEGEN

- Falls ihr eine bewegliche Anomalie zieht, legt ihr sie ab und zieht eine neue.

(SCHRITT 5) UNBEKANNT-MARKER UND GEGNER ZIEHEN UND LEGEN

- Legt 3 Stapel mit jeweils 8 zufälligen ?-Marker auf die ?-Plätze.
- Zieht folgende Gegnerkarten: 1 -Mutanten, 1 -Mutanten und 1 -Mutanten. Legt dann je nach eurer Teamgröße die entsprechenden Gegnerteammarker auf jede Gegnerkarte und platziert die korrekte Anzahl Gegneraufsteller auf Gegnerplätzen, wobei ihr mit Plätzen für verstreute Gegner beginnt:
  - Einzelner Stalker: 1 -Gegner, 1 -Gegner, 2 -Gegner
  - 2 Stalker: 1 -Gegner, 1 -Gegner, 3 -Gegner
  - 3 Stalker: 1 -Gegner, 2 -Gegner, 4 -Gegner +
  - 4 Stalker: 1 -Gegner, 2 -Gegner, 5 -Gegner +
- Der -Gegneraufsteller fängt auf dem Bossgegnerplatz an.

(SCHRITT 6) BEUTEMARKER LEGEN

- Legt für dieses Szenario 3 (statt 2) ?-Marker auf jeden ?-Platz.

(SCHRITT 7) DAS EREIGNISDECK VORBEREITEN

- Zieht 10 zufällige Karten aus dem ÜZ-Ereignisdeck und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Das ist euer Ereignisdeck für dieses Spiel.

(SCHRITT 8) STALKER UND AUSRÜSTUNG AUSWÄHLEN

- Das Team verfügt in diesem Spiel über 5000 , um Ausrüstung zu kaufen.

(SCHRITT 9) STALKER AUF DEM SPIELPLAN PLATZIEREN

- Platziert Stalker auf beliebigen Feldern innerhalb von Reichweite 1 des Mittelpunktplatzes. Beachtet, dass die Stalker in diesem Szenario NICHT auf die dafür vorgesehenen Startpunktplätze kommen!

HAUPTZIEL DES SZENARIOS:

- **Ihr habt verloren**, wenn ihr nach der letzten Runde nicht Sachen im Wert von mindestens 12.000 + Teamgröße×3000 gesammelt habt (einschließlich des Betrags, den ihr vom Anfang noch übrig habt).
- **Ihr gewinnt sofort**, wenn alle Stalker durch den Ausgang entkommen sind, nachdem ihr Sachen im Wert von 12.000 + Teamgröße×3000 (einschließlich des Betrags, den ihr vom Anfang noch übrig habt) gesammelt habt. Dieses Ende wird in der entsprechenden Handlung beschrieben, zu der euch die Aktion auf der Ausgangskarte bringt.
- **Ihr habt gewonnen**, wenn ihr nach der letzten Runde Sachen im Wert von mindestens 12.000 + Teamgröße×3000 gesammelt habt (einschließlich des Betrags, den ihr vom Anfang noch übrig habt).
- Zusätzlich erhaltet ihr pro 1000 , die eure Sachen über den erforderlichen Mindestwert hinaus wert sind, 1 Punkt zusätzlich für dieses Szenario.

SPEZIALREGELN:

- In diesem Szenario können Stalker jederzeit Sachen aus ihrer Ausrüstung ablegen (ohne sie zu verwenden) – legt so abgelegte Sachen auf einen separaten Stapel. Ihr Wert wird zum Endergebnis dazugezählt, wenn der Gesamtwert eurer gesammelten Dinge berechnet wird.

7] GEHEIME MISSION

In diesem Szenario müsst ihr an einen bewachten Ort vordringen, ein gepanzertes Tor überwinden, Geheimdokumente entwenden und entkommen. Ob ihr dabei verstohlen bleibt oder kämpft, liegt bei euch.

SZENARIOTYP: Mission

(SCHRITT 1) EINEN SPIELPLAN ZIEHEN UND ZUSAMMENSETZEN

(SCHRITT 2) SPEZIALKARTEN UND -MARKER NEHMEN UND LEGEN

- Legt den Marker „Geheimnisse“ auf den Mittelpunktplatz.
- Nehmt die Karten „GEPANZERTES TOR“, „AUSGANG“, „GEGNERSTARTPUNKTE“ und „BESCHÄFTIGT“ aus dem Spezialdeck und legt sie neben den Spielplan.
- Legt den Marker „Gepanzertes Tor“ auf die gewählte Tür des Raums mit dem Mittelpunktplatz.
- Falls dieser Raum Fenster oder weitere Türen hat, legt ihr zusätzlich jeweils 1 Geröllmarker auf alle Fenster und anderen Türen dieses Raums. Legt dann 1 auf jeden dieser Geröllmarker – das bedeutet, dass die von Geröll mit blockierten Fenster und Türen in diesem Szenario AUF KEINEN FALL geöffnet werden können. Es gibt nur einen Weg in diesen Raum: durch das gepanzerte Tor (außer ihr schafft es, während des Spiels noch ein Loch in eine Wand zu machen).
- Legt den Ausgangsmarker auf den Ausgangsplatz.
- Legt beide Gegnerstartpunktmarker auf die Gegnerstartpunktplätze.
- Legt einen Beschäftigt-Marker auf ein beliebiges Feld des Raums mit dem Mittelpunktplatz.

(SCHRITT 3) 4 AUFBAUKARTEN (UND IHRE MARKER) ZIEHEN UND LEGEN

- Falls eine gezogene Aufbaukarte sofort einen Durchgang in den vom gepanzerten Tor versperrten Raum eröffnen würde, legt ihr sie ab und zieht eine neue.

(SCHRITT 4) ANOMALIEN ZIEHEN UND LEGEN

(SCHRITT 5) UNBEKANNT-MARKER UND GEGNER ZIEHEN UND LEGEN

- Legt 3 Stapel mit jeweils 8 zufälligen auf die -Plätze.
- Zieht folgende Gegnerkarten: 1-Menschen und 1-Menschen. Legt dann je nach eurer die entsprechenden Gegnerteammarker auf jede Gegnerkarte und platziert die korrekte Anzahl Gegneraufsteller auf Gegnerplätzen, wobei ihr mit Plätzen für konzentrierte Gegner beginnt:
  - Einzelner Stalker: 1-Gegner , 4-Gegner
  - 2 Stalker: 1-Gegner , 5-Gegner
  - 3 Stalker: 1-Gegner , 7-Gegner
  - 4 Stalker: 1-Gegner , 8-Gegner +
- Platziert 1 zusätzlichen -Gegneraufsteller auf dem Beschäftigt-Marker (mit Blickrichtung auf das gepanzerte Tor).

(SCHRITT 6) BEUTEMARKER LEGEN

- Legt 2 zufällige auf jeden -Platz.

(SCHRITT 7) DAS EREIGNISDECK VORBEREITEN

- Zieht 7 zufällige Karten aus dem ÜZ-Ereignisdeck und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Das ist euer Ereignisdeck für dieses Spiel.

(SCHRITT 8) STALKER UND AUSRÜSTUNG AUSWÄHLEN

- Das Team verfügt in diesem Spiel über 12.000 ₸, um Ausrüstung zu kaufen.

(SCHRITT 9) STALKER AUF DEM SPIELPLAN PLATZIEREN

- Platziert Stalker auf dem Startpunktplatz.

HAUPTZIEL DES SZENARIOS:

- **Ihr habt verloren**, wenn ihr nach der letzten Runde nicht im Besitz des Markers „Geheimnisse“ seid oder nicht alle Stalker durch den Ausgang entkommen sind.
- **Ihr gewinnt sofort**, wenn alle Stalker durch den Ausgang entkommen sind und ihr im Besitz des Markers „Geheimnisse“ seid (dieses Ende wird in der entsprechenden Handlung beschrieben, zu der euch die Aktion auf der Ausgangskarte bringt).

SPEZIALREGELN:

- Ihr hebt den Marker „Geheimnisse“ auf dieselbe Weise auf wie den .
- Der Marker „Geheimnisse“ belegt keinen Platz im Rucksack.

8] ENTKOMMEN

In diesem Szenario fangt ihr mit nahezu leeren Händen an: keine Waffen, keine Munition, keine Ausrüstung! Ihr müsst aus der Gefangenschaft entkommen – also irgendwie den verschlossenen Raum erreichen und durch einen Tunnel entkommen, weit weg von euren Verfolgern.

SZENARIOTYP: Mission

(SCHRITT 1) EINEN SPIELPLAN ZIEHEN UND ZUSAMMENSETZEN

(SCHRITT 2) SPEZIALKARTEN UND -MARKER NEHMEN UND LEGEN

- Nehmt die Karten „AUSGANG“, „VERSCHLOSSENE TÜR“, „GEGNERSTARTPUNKTE“ und „BESCHÄFTIGT“ aus dem Spezialdeck und legt sie neben den Spielplan.
- Legt den Ausgangsmarker auf den Mittelpunktplatz. Beachtet, dass der Ausgangsmarker bei diesem Szenario NICHT auf den vorgesehenen Ausgangsplatz gelegt wird!
- Legt den Marker „Verschlossene Tür“ auf die Tür des Raums mit dem Mittelpunktplatz.
- Falls dieser Raum Fenster oder weitere Türen hat, legt ihr zusätzlich jeweils 1 Geröllmarker auf alle Fenster und anderen Türen dieses Raums. Legt dann 1 auf jeden dieser Geröllmarker – das bedeutet, dass die von Geröll mit blockierten Fenster und Türen in diesem Szenario AUF KEINEN FALL geöffnet werden können. Es gibt nur einen Weg in diesen Raum: durch die verschlossene Tür (außer ihr schafft es, während des Spiels noch ein Loch in eine Wand zu machen).
- Legt beide Gegnerstartpunktmarker auf die Gegnerstartpunktplätze.
- Legt einen Beschäftigt-Marker auf ein beliebiges Feld des Raums mit dem Mittelpunktplatz.

(SCHRITT 3) 4 AUFBAUKARTEN (UND IHRE MARKER) ZIEHEN UND LEGEN

- Falls ihr beim Aufbau dieses Szenarios eine Karte der Kategorie „Aufgabe“ zieht, legt ihr sie ab und zieht eine neue.

(SCHRITT 4) ANOMALIEN ZIEHEN UND LEGEN

(SCHRITT 5) UNBEKANNT-MARKER UND GEGNER ZIEHEN UND LEGEN

- Legt 3 Stapel mit jeweils 8 zufälligen auf die -Plätze.
- Zieht folgende Gegnerkarten: 1-Menschen und 1-Menschen. Legt dann je nach eurer die entsprechenden Gegnerteammarker auf jede Gegnerkarte und platziert die korrekte Anzahl Gegneraufsteller auf Gegnerplätzen, wobei ihr mit Plätzen für konzentrierte Gegner beginnt:
  - Einzelner Stalker: 1-Gegner , 4-Gegner
  - 2 Stalker: 1-Gegner , 5-Gegner
  - 3 Stalker: 1-Gegner , 7-Gegner
  - 4 Stalker: 1-Gegner , 8-Gegner +
- Platziert 1 zusätzlichen -Gegneraufsteller auf dem Beschäftigt-Marker (mit Blickrichtung auf die verschlossene Tür).

(SCHRITT 6) BEUTEMARKER LEGEN

- Legt 2 zufällige auf jeden -Platz.

(SCHRITT 7) DAS EREIGNISDECK VORBEREITEN

- Zieht 11-] zufällige Karten aus dem ÜZ-Ereignisdeck und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Das ist euer Ereignisdeck für dieses Spiel.

(SCHRITT 8) STALKER UND AUSRÜSTUNG AUSWÄHLEN

- In diesem Szenario kauft ihr während des Aufbaus keine Ausrüstung. Ihr habt zu Anfang nur die Lederjacke (und Messer, die ihr mit eurer Basisaktion einsetzen könnt). Sucht euch also so schnell wie möglich etwas Wertvolles und versucht, an Waffen zu gelangen!

(SCHRITT 9) STALKER AUF DEM SPIELPLAN PLATZIEREN

- Platziert Stalker auf dem Startpunktplatz.

HAUPTZIEL DES SZENARIOS:

- **Ihr habt verloren**, wenn nach der letzten Runde nicht alle Stalker durch den Ausgang entkommen sind.
- **Ihr gewinnt sofort**, wenn alle Stalker durch den Ausgang entkommen sind (dieses Ende wird in der entsprechenden Handlung beschrieben, zu der euch die Aktion auf der Ausgangskarte bringt).

SPEZIALREGELN:

- Immer wenn ein getöteter menschlicher Gegner in diesem Szenario 1 fallen lässt, legt ihr 1 darauf. Wenn ihr 1 mit 1 darauf aufhebt, zieht ihr zusätzlich 1 zufällige Waffenkarte (die Waffe ist vollständig geladen).
- In diesem Szenario könnt ihr die Aktion der Karte „Ausgang“ nicht verwenden, wenn sich ein Gegner innerhalb von Reichweite 1 des Ausgangsmarkers befindet. Legt 1 auf den Ausgangsmarker, um euch daran zu erinnern.

9] FRONTALANGRIFF

In diesem Szenario müsst ihr viele Runden lang überleben und euch gegen angreifende Gegnerwellen aus dem Norden verteidigen. Zusätzlich müsst ihr eine wertvolle Radarantenne beschützen, auf die die Gegner ihre Angriffe konzentrieren.

SZENARIOTYP: Verteidigung

(SCHRITT 1) EINEN SPIELPLAN ZIEHEN UND ZUSAMMENSETZEN

(SCHRITT 2) SPEZIALKARTEN UND -MARKER NEHMEN UND LEGEN

- Nehmt die Karten „MASCHINERIE“ und „GEGNERSTARTPUNKTE“ aus dem Spezialdeck und legt sie neben den Spielplan.
- Legt den Maschineriemarker auf den Mittelpunktplatz. Legt einen Marker für die hohe Aufmerksamkeitsstufe aus dem ÜZ-Markervorrat auf den Maschineriemarker, um nicht zu vergessen, dass die Maschinerie hohe Aufmerksamkeit auf sich zieht.
- ***Hinweis:*** *Die durch die Karte „Maschinerie“ ausgelöste Bewegung der Gegner ist keine Gegneraktivierung, also führen Gegner mit diese normal durch.*
- Legt beide Gegnerstartpunktmarker auf zwei gewählte Felder, die als oberer Rand des Spielplans markiert sind. Beachtet, dass die Gegnerstartpunkte in diesem Szenario NICHT auf die dafür vorgesehenen Plätze gelegt werden!

(SCHRITT 3) 4 AUFBAUKARTEN (UND IHRE MARKER) ZIEHEN UND LEGEN

- Falls ihr nach dem Ziehen der ersten 3 Karten aus dem Aufbaudeck noch keine der Kategorie „Aufgabe“ habt, seht die nächsten Karten im Aufbaudeck durch, bis ihr die erste der Kategorie „Aufgabe“ findet. Ihre Kategorie darf mit keiner der zuvor gezogenen Aufbaukarten identisch sein. Diese zieht ihr dann als vierte Karte.

(SCHRITT 4) ANOMALIEN ZIEHEN UND LEGEN

(SCHRITT 5) UNBEKANNT-MARKER UND GEGNER ZIEHEN UND LEGEN

- Entfernt zuerst 3 -Marker aus dem -Vorrat.
- Legt 3 Stapel mit jeweils 7 zufälligen auf drei gewählte Felder neben dem rosa markierten oberen Rand des Spielplans. Beachtet, dass in diesem Szenario NICHT auf die dafür vorgesehenen -Plätze gelegt werden!
- Zieht folgende Gegnerkarten: 1-Menschen und 1-Menschen. Legt dann je nach eurer die entsprechenden Gegnerteammarker auf jede Gegnerkarte und platziert die korrekte Anzahl Gegneraufsteller auf beliebigen Feldern, die als oberer Rand des Spielplans markiert sind:
  - Einzelner Stalker: 1-Gegner , 4-Gegner
  - 2 Stalker: 1-Gegner , 5-Gegner
  - 3 Stalker: 2-Gegner , 6-Gegner +
  - 4 Stalker: 3-Gegner , 7-Gegner +
- Zu Beginn blicken alle Gegneraufsteller in Richtung der Mitte des Spielplans. Beachtet, dass Gegneraufsteller in diesem Szenario NICHT auf die dafür vorgesehenen Gegnerplätze gestellt werden!

(SCHRITT 6) BEUTEMARKER LEGEN

- Legt 2 zufällige auf jeden -Platz.

(SCHRITT 7) DAS EREIGNISDECK VORBEREITEN

- Zieht 8 zufällige Karten aus dem ÜZ-Ereignisdeck und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Das ist euer Ereignisdeck für dieses Spiel.

(SCHRITT 8) STALKER UND AUSRÜSTUNG AUSWÄHLEN

- Das Team verfügt in diesem Spiel über 12.000 , um Ausrüstung zu kaufen.

(SCHRITT 9) STALKER AUF DEM SPIELPLAN PLATZIEREN

- Platziert Stalker auf beliebigen Feldern innerhalb von Reichweite 1 des Mittelpunktplatzes. Beachtet, dass die Stalker in diesem Szenario NICHT auf die dafür vorgesehenen Startpunktplätze kommen!

HAUPTZIEL DES SZENARIOS:

- **Ihr verliert sofort**, wenn die Maschinerie zerstört wird.
- **Ihr gewinnt sofort**, wenn sich keine Gegneraufsteller und keine mehr auf dem Spielplan befinden und die Maschinerie nicht zerstört wurde.
- **Ihr habt gewonnen**, falls ihr bis zum Ende der letzten Runde überlebt und die Maschinerie nicht zerstört wurde.

SPEZIALREGELN:

- In diesem Szenario führt ihr beim Schicksalsauslöser-Schritt IMMER 1 aus jedem Stapel aus (nicht nur wenn das Würfelergebnis ist). Platziert als Erinnerung daran 1 nicht verwendeten auf der Hilfekarte „ÜBERLEBEN IN DER ZONE: SPIELRUNDENABLAUF“.

10] UMZINGELT

In diesem Szenario seid ihr von wütenden Mutantengegnern umzingelt und müsst viele Runden lang überleben. Zum Glück seid ihr von Anfang an gut bewaffnet. Zusätzlich müsst ihr die Maschinerie eines Forschungszentrums beschützen, die die wütenden Mutanten unbedingt zerstören wollen.

SZENARIOTYP: Verteidigung

(SCHRITT 1) EINEN SPIELPLAN ZIEHEN UND ZUSAMMENSETZEN

(SCHRITT 2) SPEZIALKARTEN UND -MARKER NEHMEN UND LEGEN

- Nehmt die Karten „MASCHINERIE“ und „GEGNERSTARTPUNKTE“ aus dem Spezialdeck und legt sie neben den Spielplan.
- Legt den Maschineriemarker auf ein beliebiges Feld, das nicht vom Rest des Spielplans abgeschnitten ist. Legt einen Marker für die hohe Aufmerksamkeitsstufe aus dem ÜZ-Markervorrat auf den Maschineriemarker, um nicht zu vergessen, dass die Maschinerie hohe Aufmerksamkeit auf sich zieht.
- ***Hinweis:*** *Die durch die Karte „Maschinerie“ ausgelöste Bewegung der Gegner ist keine Gegneraktivierung, also führen Gegner mit diese normal durch.*
- Legt beide Gegnerstartpunktmarker auf die Gegnerstartpunktplätze.

(SCHRITT 3) 4 AUFBAUKARTEN (UND IHRE MARKER) ZIEHEN UND LEGEN

(SCHRITT 4) ANOMALIEN ZIEHEN UND LEGEN

(SCHRITT 5) UNBEKANNT-MARKER UND GEGNER ZIEHEN UND LEGEN

- Entfernt zuerst 3 -Marker aus dem -Vorrat.
- Legt 3 Stapel mit jeweils 7 zufälligen auf die -Plätze.
- Zieht folgende Gegnerkarten: 1-Mutanten, 1-Mutanten und 1-Mutanten. Legt dann je nach eurer die entsprechenden Gegnerteammarker auf jede Gegnerkarte und platziert die korrekte Anzahl Gegneraufsteller auf Gegnerplätzen, wobei ihr mit Plätzen für verstreute Gegner beginnt:
  - Einzelner Stalker: 1-Gegner , 1-Gegner , 3-Gegner
  - 2 Stalker: 1-Gegner , 1-Gegner , 4-Gegner
  - 3 Stalker: 1-Gegner , 2-Gegner , 4-Gegner
  - 4 Stalker: 1-Gegner , 2-Gegner , 5-Gegner +
- Der -Gegneraufsteller fängt auf dem Bossgegnerplatz an.

(SCHRITT 6) BEUTEMARKER LEGEN

- Legt 2 zufällige auf jeden -Platz.

(SCHRITT 7) DAS EREIGNISDECK VORBEREITEN

- Zieht 9 zufällige Karten aus dem ÜZ-Ereignisdeck und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Das ist euer Ereignisdeck für dieses Spiel.

(SCHRITT 8) STALKER UND AUSRÜSTUNG AUSWÄHLEN

- Das Team verfügt in diesem Spiel über 25.000 , um Ausrüstung zu kaufen.

(SCHRITT 9) STALKER AUF DEM SPIELPLAN PLATZIEREN

- Platziert Stalker auf beliebigen Feldern innerhalb von Reichweite 1 des Maschineriemarkers. Beachtet, dass die Stalker in diesem Szenario NICHT auf die dafür vorgesehenen Startpunktplätze kommen!

HAUPTZIEL DES SZENARIOS:

- **Ihr verliert sofort**, wenn die Maschinerie zerstört wird.
- **Ihr gewinnt sofort**, wenn sich keine Gegneraufsteller und keine mehr auf dem Spielplan befinden und die Maschinerie nicht zerstört wurde.
- **Ihr habt gewonnen**, falls ihr bis zum Ende der letzten Runde überlebt und die Maschinerie nicht zerstört wurde.

SPEZIALREGELN:

- In diesem Szenario führt ihr beim Schicksalsauslöser-Schritt IMMER 1 aus jedem Stapel aus (nicht nur wenn das Würfelergebnis ist). Platziert als Erinnerung daran 1 nicht verwendeten auf der Hilfekarte „ÜBERLEBEN IN DER ZONE: SPIELRUNDENABLAUF“.

ÜBERLEBEN IN DER ZONE: HANDLUNGSBUCH

001 *Die Luft bewegt sich. Der dunkle Wirbel trifft das Ziel und schleudert es weg wie ein Spielzeug.*

Bewege das gegnerische Ziel entlang der Sichtlinie deines Schusses, bis es auf eine Wand, unpassierbares Gelände oder den Rand des Spielplans trifft. Dieser Gegner wird mit 1 und 1 belegt.

Lege diesen Gegenstand ab.

002 *Die Luft nimmt ein seltsames Leuchten an und die Wände des Rohrs werden durchsichtig. Du kannst mehr und mehr von deiner Umgebung erkennen. Und immer mehr der zuvor verborgenen Details.*

Du darfst bis zu 5 und auf dem Spielplan umdrehen, sodass sie offen liegen (du führst sie nicht aus).

Stelle dann deinen Stalker auf den Startpunktplatz und belege ihn mit .

003 *Im Keller befindet sich ein Munitionsvorrat.*

Jeder Stalker innerhalb des Bunkers darf bis zu 2 Magazine nach Wahl erhalten.

004 *Mutierte Ratten!*

Erleide 6 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

005 *Etwas knurrt, wird aber von der Dunkelheit verborgen. Es ist sehr unheimlich und lässt deine Haare zu Berge stehen.*

Entscheide dich zwischen folgenden Optionen:

- ◊ **In diese Richtung schießen** – Lege 1, 2 oder 3 von deiner aktuell ausgerüsteten Waffe ab und lege deinen auf dein Feld. Lies dann Handlung **284**.
- ◊ **Etwas in diese Richtung werfen** – Lege 1 Gegenstand ab und lies Handlung **133**.
- ◊ **Versuchen, zu fliehen** – Überlege dir erst, wie sehr du dich anstrengst, und verliere entsprechend 1, 2 oder 3 TP. Lies dann Handlung **089**.
- ◊ **Einfach abwarten** – Lies Handlung **320**.

006 *Dein Geigerzähler tickt sofort rasend schnell und warnt dich vor der Strahlung im gefluteten Raum. Du weißt, dass Vorsicht angesagt ist, da die trügerische Ruhe des Wassers eine tödliche, unsichtbare Bedrohung birgt.*

Lege einen Umgebungsstrahlungsmarker auf jedes Feld des gefluteten Raums (insofern verfügbar).

Falls sich ein Stalker im gefluteten Raum aufhält, erhöht dieser sofort seine Strahlungsdosis um 6.

Nimm die Leichnamskarte aus dem Aufbaudeck (falls verfügbar) und lege sie neben den Spielplan.

Lege dann den Leichnamsmarker auf ein beliebiges Feld des gefluteten Raums.

009 *Du findest eine brandneue Montur, die einfach da im Regal liegt.*

Erhalte 1 Montur des Ranges III.

012 *Hier geht es weiter, als du dachtest! Die engen Betongänge werden verworren und du tappst im Dunkeln. Endlich findest du einen Weg nach draußen … und noch etwas!*

Erhalte 1 Gegenstand. Stelle dann deinen Stalker auf ein beliebiges Innenraumfeld mit einem Mindestabstand von 4 zum Marker „Finsterer Eingang“.

014 *Herr Ratte sieht und hört sehr viel von dem, was hier geschieht. Manchmal erzählt er sogar etwas weiter.*

Du darfst dir die oberste Karte im Ereignisdeck ansehen. Lege sie danach wieder zurück.

017 *Ein lauter Knall hallt wider und die Kugel eines Heckenschützen findet ihr Ziel. Sofort stürzt ein Gegner zu Boden, noch bevor er einen Laut von sich geben kann.*

Der Stalkeranführer wählt 1- oder -Gegner auf einem Feld im Freien aus. Dieser Gegner stirbt.

020 *Du wirst plötzlich von einer Halluzination ergriffen und bist überzeugt, jetzt jemand anders zu sein. Diese Illusion verwirrt dich und lässt dich einen kurzzeitigen Realitätsverlust erleiden.*

Ersetze deine aktuelle Stalkerkarte mit einer neuen, die du aus den nicht verwendeten Stalkerkarten ziehst. An deinen Ausrüstungskarten, Statuseffekten usw. ändert sich nichts. Du darfst deine Stalkerfigur austauschen, wenn du möchtest.

Falls deine Ressourcen (z. B. Munition in deiner Waffe oder deine TP) die Limits des neu gezogenen Stalkers überschreiten, musst du den Überschuss ablegen.

023 *Manchmal ist Eile geboten. Die Gelegenheit ist ungenutzt verstrichen und du hoffst klammheimlich, dass du für diese Sünde nicht irgendwann bestraft wirst.*

Lege die Karte „Bitte um Unterstützung“ ab.

025 *Erledigt. War doch kein Problem.*

Lege den Gegneraufsteller ab, der mit dem Zielmarker gekennzeichnet ist.

Platziere dann den Aufsteller für Frau Geier auf einem beliebigen Feld innerhalb von Reichweite 1 des getöteten gegnerischen Ziels und außerhalb der gegnerischen Sichtlinie. Entferne Frau Geier aus dem Spiel, falls dies nicht möglich ist.

028 *Endlich stottert der Motor und das Fahrzeug springt an!*

Lege deinen auf dein Feld.

Bewege den Fahrzeugmarker vorwärts, bis er auf eine Wand, unpassierbares Gelände oder den Rand des Spielplans trifft. In diesem Fall kommt das Fahrzeug zum Stehen.

Falls dabei Felder mit Einheiten durchquert werden:

Stalker: Gehen so viele Felder aus dem Weg wie nötig, um auszuweichen, und:

- Werden mit 1 und 1 belegt.

ODER

- Erleiden 12 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Gegner: Gehen so viele Felder aus dem Weg wie nötig, um auszuweichen, werden mit 1 belegt und erleiden eine schwere Verletzung.

030 *Das Gekreisch wird weniger schrill und der Schocker seltsam still.*

Entferne 1 von allen Stalkern und Gegnern innerhalb von Reichweite 4 um den Schocker.

Lege dann 1 auf die Schockerkarte – er klemmt jetzt und muss repariert werden, bevor er wieder funktioniert.

032 *Der Zorn auf dem Gesicht des Izloms lässt ihn geradezu menschlich wirken. Die buckelige Gestalt bewegt sich trotz der entstellten Gliedmaßen überraschend schnell und nimmt dich in einen kraftvollen Würgegriff.*

Falls mehrere Stalker die Bedingung dieser Handlung erfüllen, wählt ihr einen aus.

Stelle deinen Stalker auf das Feld des Izloms.

Du kannst versuchen, dich aus dem Würgegriff zu befreien: Würfle mit 1 .
Du darfst diesem Wurf bis zu 2 hinzufügen, was dich aber 2 TP pro zusätzlichem kostet. Falls du mindestens 3 ★ würfelst, kannst du dich befreien. Ansonsten verlierst du 8 TP, legst 1 ab und wirst mit belegt.

034 *Mehr oder weniger wertlose Papiere und …*

Du erhältst 10.000 . Lege den Tresormarker und die -karte ab.

036 *Das war ein Stalker. Einer von uns …*

Erhalte 1 einzigartige Beute, 2 Artefakte und 1 Montur. Lege den Leichnamsmarker und die -karte ab.

038 *Ob das eine gute Idee ist? Das Wrack ist so stark verstrahlt, dass es geradezu leuchtet!*

Wirf den :

- – Erhalte 1 Gegenstand (falls du in diesem Spiel zum ersten Mal das radioaktive Wrack durchsuchst, erhältst du stattdessen 1 einzigartige Beute).
- – Lege 1 neben deine aktuell angelegte Waffe. Ihre Munitionskapazität darf nicht überschritten werden.
- / – Erhalte 1 .

040 *Der furchterregende Gegner brüllt herausfordernd und stürmt auf dich zu. Er wird mit jedem donnernden Aufstampfen schneller.*

Der -Gegner bewegt sich bis zu auf den nächsten Stalker zu.

Diese Bewegung kann nicht unterbrochen werden – außer es befindet sich ein Stalker in Reichweite 1 des .

Falls sich ein Stalker in Reichweite 1 des befindet, dreht sich der in Richtung dieses Stalkers und bewegt sich um bis zu seinen -Wert vorwärts (diese Bewegung kann nicht unterbrochen werden). Bewege diesen Stalker mit dem , sodass sie auf dasselbe Feld gelangen. Würfle während dieser Bewegung nur einmal pro Anomalie die Anomalie-Aktivierung aus (da der Stalker vom Gegner mitgeschleift wird), wende aber die Effekte sowohl auf den Stalker als auch den Gegner an.

Sobald du diese Bewegung ausgeführt hast, erhöht der Stalker seine Strahlungsdosis um den höchsten Wert der Felder, die er überquert hat.

Dieser Stalker verliert dann alle seine verbleibenden TP (falls seine TP bereits auf 0 gefallen waren, erleidet er eine kritische Verletzung).

042 *Die behutsam geöffnete Truhe gibt eine Vielfalt von Schätzen preis.*

Lege eine beliebige Anzahl ab. Lege dann diesen Truhenmarker ab und wirf den :

- – Lies Handlung **121**.
- – Lies Handlung **099**.
- – Erleide 10 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden). Während des Verteidigungswurfs darfst du mit so vielen zusätzlichen würfeln, wie du vor dem -Wurf abgelegt hast. Erhalte 1 Artefakt, 1 Waffe, 1 Gegenstand und 2000 .
- – Erleide 10 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden). Während des Verteidigungswurfs darfst du mit so vielen zusätzlichen würfeln, wie du vor dem -Wurf abgelegt hast. Erhalte 1 Artefakt, 2 Gegenstände, und 1000 .

044 *Puh, ihr seid entkommen! Die Gegner sind weit zurückgefallen. Endlich seid ihr in Sicherheit.*

Überprüft jetzt, ob ihr alle Siegesbedingungen dieses Szenarios erfüllt habt. Falls ja, endet das Spiel mit eurem Sieg – ansonsten habt ihr verloren.

047 *Pech gehabt! Gogas Glückssträhne endet und er kann dem hinterhältigen Angriff nicht entgehen.*

Lege Gogas Aufsteller und Karte ab.

050 *In der Luft bilden sich glitzernde Wellen. Auf Kopfhöhe schwebt ein merkwürdiges, leuchtendes Objekt vor dir und schwankt leicht.*

Entscheide dich zwischen folgenden Optionen:

- ◊ **Es nehmen** – Lies Handlung **141**.
- ◊ **Die Finger davon lassen** – Lies Handlung **176**.

052 *Du durchsuchst die Werkstatt nach etwas Nützlichem.*

Wirf den :

- – Lies Handlung **224**.
- – Erhalte 1 Modifikation. Markiere die Werkstattkarte mit . Du kannst

die Aktion „Durchsuchen“ nicht erneut einsetzen.

- – Erhalte 1 Gegenstand.
- – Erhalte 2.

054 *Die Kiste öffnet sich mit einem kaum hörbaren metallischen Quietschen.*

Lege diese Truhe und den ab und wirf den:

- – Lies Handlung **244**.
- – Lies Handlung **077**.
- – Lies Handlung **252**.
- – Lies Handlung **234**.

056 *Moment mal … Was ist das?*

Lege den Leichnamsmarker und die -karte ab und wirf den:

- – Lies Handlung **162**.
- – Lies Handlung **186**.
- – Lies Handlung **127**.
- – Lies Handlung **266**.

058 *Du tauchst in das stinkende schwarze Wasser ein …*

Wirf den:

- – Du hast etwas Einzigartiges gefunden! Lege 1 auf diese Karte und lies Handlung **207**.
- – Du hast etwas Interessantes gefunden! Lege 1 auf diese Karte und lies Handlung **080**.
- / – Du hast (vorerst) nichts gefunden.

Während dieser darfst du (so oft du magst) 3 TP verlieren, um den erneut zu werfen.

060 *Du irrst jetzt schon seit einer Weile durch finstere Korridore. Plötzlich hörst du hastige Schritte auf Glasscherben, aber es ist zu spät. Du spürst einen heftigen Schlag auf den Hinterkopf und es wird noch finsterer … Du wachst etwas später wieder auf und hörst Schritte, die sich von dir wegbewegen.*

Lege all deine Ausrüstung außer der aktuell angelegten Montur und Waffe ab (Modifikationen an Montur und Waffe werden ebenfalls abgelegt).

Dein Stalker wird mit belegt.

062 *Danke, wie gütig von dir. Stalker müssen einander helfen. Bis dann! Du wirst mit leeren Händen zurückgelassen.*

Lege die Karte „Bitte um Unterstützung“ ab.

064 *Du stehst benommen vom Boden auf und siehst dich um. Was ist gerade passiert?*

Lege den auf dein Feld.

Erhalte 1 Artefakt.

Heile dich um 6 TP. Du wirst mit 1 belegt.

066 *Es knallt laut! Eine der Minen ist aus unklaren Gründen hochgegangen.*

Falls sich mehr als 1 Marker für Gogas Minen auf dem Spielplan befindet, wähle einen davon aus.

Führe für jede Einheit und andere Komponente auf dem Feld mit dem Minenmarker Folgendes aus:

Stalker: Erleiden 10 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Gegner: Schwere Verletzung.

Sonstige: Als Angriff mit einem verheerenden Effekt behandeln.

Lege 1 Lochmarker auf eine Wand (falls vorhanden) auf diesem Feld. Lochmarker werden wie Türen behandelt.

067 *Eine heftige Explosion erschüttert das Gebiet.*

Lege deinen auf das Feld mit dem Plastiksprengstoff-Marker.

Führe für jede Einheit auf diesem Feld Folgendes aus:

Stalker: Erleiden 12 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Gegner: Schwere Verletzung.

Führe für jede Einheit in Reichweite 1 Folgendes aus:

Stalker: Erleiden 8 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Gegner: Leichte Verletzung.

Falls sich auf dem Feldrand mit dem Plastiksprengstoff-Marker eine Wand befindet, lege 1 Lochmarker darauf. Lochmarker werden wie Türen behandelt.

Lege Marker und Karte für den Plastiksprengstoff ab.

Führe jetzt wie normal die oberste Ereigniskarte aus.

069 *Dieses schmuddelige Labyrinth aus Rohren und Kabeln nimmt kein Ende. Du hast es endlich an die Oberfläche geschafft … aber bist du hier wirklich richtig?*

Stelle deinen Stalker auf das Feld mit dem Gullymarker, das einem Anomalie-Aufsteller am nächsten ist.

071 *Der Helikopter wird voll getroffen. Im Nu ist er in Flammen gehüllt und hinterlässt beim Absturz eine feurige Spur am Himmel. Der Einschlag lässt eine Welle aus Feuer und Trümmern über die Umgebung fegen.*

Wirf den:

- – Lege einen Geröllmarker auf den Rand eines Felds im Freien mit mindestens 1 Stalker.
- , , – Lege einen Geröllmarker auf den Rand eines Felds im Freien.

Nimm dir die Geröllkarte (aus dem Spezialdeck) und lege sie neben den Spielplan.

Für das Feld, auf das du diesen Geröllmarker gelegt hast, gilt:

- Platziere einen Feuermarker. Nimm dir die Feuerkarte (aus dem Spezialdeck) und lege sie neben den Spielplan.
- Platziere den „Einzigartige Beute“-Marker (falls verfügbar) sowie 6.
- Führe für jede Einheit auf diesem Feld Folgendes aus:

Stalker: Erleiden 16 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Gegner: Schwere Verletzung.

074 *Du bewegst dich vorsichtig durch die Ödnis der Zone und wirst von einer plötzlichen Bewegung erschreckt. Einige Fleischmutanten huschen an dir vorbei. Ihre verstörende Gestalt treibt kurz deinen Puls in die Höhe. Diese Mutanten sind zwar in der Regel nicht gefährlich, doch bei ihrem plötzlichen Anblick stellen sich nichtsdestotrotz deine Nackenhaare auf. Du wirst wieder einmal daran erinnert, dass die Zone unberechenbar ist und du stets wachsam bleiben musst.*

Falls mehrere Stalker die Bedingung dieser Handlung erfüllen, wählt ihr einen aus.

Lege deinen auf dein Feld und aktiviere den nächsten Gegner. Das bedeutet, dass du eine Aktivierungskarte der hohen Aufmerksamkeitsstufe ziehst und die darauf beschriebenen Schritte nur für den nächsten Gegner ausführst.

076 *Da ist noch etwas …*

Du darfst 3 TP verlieren, um 3 Artefakte zu erhalten.

077 *Gar nicht übel. Die Montur ist noch zu etwas zu gebrauchen.*

Erhalte 1 Montur des Ranges II, 1 einzigartige Beute und 1 Modifikation des Ranges I.

079 *Das Silo explodiert und es hagelt brennende Stahlsplitter.*

Lege deinen auf das Feld mit dem Silomarker.

Führe für jede Einheit und andere Komponente innerhalb von Reichweite 1 um das Silo Folgendes aus:

Stalker: Erleiden 8 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Gegner: Schwere Verletzung.

Sonstige: Als Angriff mit einem verheerenden Effekt behandeln.

Führe für jede Einheit in Reichweite 2 um das Silo Folgendes aus:

Stalker: Erleiden 4 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Gegner: Leichte Verletzung.

Lege Karte und Marker für das Silo ab, sobald du die Explosion des Silos ausgeführt hast.

080 *Ein Artefakt schwebt über dem Wasser. Du schnappst es dir schnell.*

Erhalte 1 Artefakt.

Falls du über einen Detektor als Modifikation verfügst, lies Handlung **236**.

Ansonsten geschieht nichts weiter (fahre mit dem Spiel auf dem Spielplan fort).

082 *Zwischen einer rostigen AK und einer nur halb zusammengebauten Schrotflinte versteckt sich ein Hightech-Gerät.*

Erhalte die einzigartige Beute „Prototyp 13-0623“ (falls verfügbar).

Wenn sich keine mehr im Arsenal befinden, ist es leergeräumt. Lege diese Karte ab.

084 *In diesem lautlosen, leeren Raum dreht sich die Welt und führt dir vor Augen, wie einsam du doch bist. Allein in dieser verstörenden Stille erkennst du, dass die Einsamkeit mit das Schlimmste an der Zone ist.*

Falls mehrere Stalker die Bedingung dieser Handlung erfüllen, wählt ihr einen aus.

Falls du allein spielst – lies Handlung **139**.

Falls sich mehr als 1 Stalker auf dem Spielplan befindet: Du hältst es nicht mehr aus, allein in den Ruinen der menschlichen Zivilisation zu stehen. Du kauerst dich hin und rufst deine Teammitglieder. Das ist keine Schande – auch hartgesottene Stalker haben mal einen schlechten Tag. Du wirst mit 1 belegt und legst deinen auf dein Feld.

086 *Es ist derart zappenduster, dass du dein Gleichgewicht verlierst und stürzt. Du schlägst auf dem Boden auf und verlierst das Bewusstsein. Als du langsam wieder zu dir kommst, bemerkst du, dass deine Sachen gestohlen wurden – vermutlich von irgendeinem Gauner, der sich die Dunkelheit zunutze gemacht hat.*

Mische sämtliche Ausrüstungskarten in deinem Rucksack und lege 2 zufällig ausgewählte ab.

088 *Unser wertvoller Köder ist in Gefahr!*

Jeder Gegner ohne bewegt sich bis zu 3 Felder auf das wertvolle Gerät zu. Diese Bewegung kann nicht unterbrochen werden.

Falls sich danach ein Gegner auf dem Feld mit dem wertvollen Gerät befindet, gibt es einen Kurzschluss: Lege Marker und Karte für das wertvolle Gerät ab und entferne 1 Gegner von diesem Feld.

089 Würfle mit dem :

Falls du in Höhe (oder mehr) deiner geopferten TP würfelst, scheitert dein Fluchtversuch – lies Handlung **320**.

Lies andernfalls Handlung **242**.

091 *Zum Glück ist der Hehler in der Nähe. Ihm kann man immer etwas abkaufen. Aber unglücklicherweise scheinst du etwas verloren zu haben … Wo ist es nur hin?*

Jeder Stalker innerhalb von Reichweite 2 um den Hehler muss einen Gegenstand nach Wahl ablegen.

094 *Dein Zustand verschlechtert sich. Deine Symptome werden schlimmer und du hast mit stärkeren Schmerzen zu kämpfen.*

Lege 1 ab und verliere 3 TP.

Falls sich sonst noch Stalker innerhalb von Reichweite 1 befinden, lies Handlung **165**.

095 *Aua! Dir war von Anfang an nicht wohl dabei … Du ziehst deine blutüberströmte Hand aus dem Loch.*

Verliere 4 TP.

097 *Der enge Keller sieht aus, als habe hier einige Zeit lang eine Schar Mutanten gelebt. Viel gibt es hier nicht.*

Erhalte 1 einzigartige Beute und 3 Modifikationen.

Falls du über einen Detektor als Modifikation verfügst, lies Handlung **183**.

Ansonsten geschieht nichts weiter (fahre mit dem Spiel auf dem Spielplan fort).

099 *Du öffnest den Behälter und stellst fest, dass sich der Aufwand gelohnt hat.*

Erhalte 1 einzigartige Beute, 3 Artefakte, 1 Montur des Ranges III, 3 Gegenstände und 3000 ₸.

101 *Ich habe diese Montur beiseitegelegt. Vielleicht können wir ja tauschen?*

Du darfst deine aktuell angelegte Montur ablegen, um eine zufällige Montur desselben oder eines höheren Ranges zu erhalten.

Lege dann die Karte „Bitte um Unterstützung“ ab.

103 *Einen Moment lang kannst du die unförmige Gestalt eines Poltergeists erkennen. Dann taucht der Kugelblitz wieder auf und alles um dich herum, was nicht niet- und nagelfest ist, kommt näher.*

Falls mehrere Stalker die Bedingung dieser Handlung erfüllen, wählt ihr einen aus.

Bewege sämtliche ? 2 Felder auf dein Feld zu. Erleide 2 und zusätzlich 2 pro ? innerhalb von Reichweite 2 um dich (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Dann versucht der Poltergeist sich zu verstecken: Platziere diesen Poltergeist auf einem beliebigen Feld mit einem Mindestabstand von 4 zu dir.

104 *Du hast Glück. Das merkwürdige Knurren verklingt allmählich …*

Ansonsten geschieht nichts weiter (fahre mit dem Spiel auf dem Spielplan fort).

106 *Eine heftige Entladung aus dem Gerät schießt in die Ferne. Du hörst, wie etwas getroffen wird.*

Entferne 1 Anomalie-Aufsteller nach Wahl vom Spielplan und stelle deinen Stalker auf dieses Feld.

Falls sich kein Anomalie-Aufsteller auf dem Spielplan befand, lege Marker und Karte für das merkwürdige Gerät ab (und dein Stalker bleibt, wo er ist).

109 *Die Maschine dreht sich langsam. Dabei steigen Rauchschwaden auf und der Motor jault laut auf.*

Lege deinen auf dein Feld.

Du darfst den Fahrzeugmarker in eine beliebige Richtung drehen (der Bagger bleibt also, wo er ist, aber die Schaufel wird gedreht).

Der Fahrzeugmarker darf sich während dieser Bewegung bzw. beim Drehen nicht mit Wänden überlappen. Falls sich eine Wand im Weg befindet, hörst du auf, den Marker zu drehen.

Falls sich Einheiten in der Bahn des Fahrzeugs befinden, bewege sie um 1 Feld aus dem Weg des Fahrzeugmarkers (sie springen also zur Seite).

111 *Hier gibt es nichts Interessantes – nur mutierte Ratten!*

Du darfst 8 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden) erleiden, um 1 auf diese Karte zu legen (falls nicht bereits vorhanden).

113 *Du betätigst den Abzug des merkwürdigen Geräts. Du hörst ein leises Surren und …*

Wirf den :

- – Lies Handlung **143**.
- – Lies Handlung **279**.
- – Lies Handlung **001**.
- – Lies Handlung **305**.

115 *Aus dem zerstörten Silo schießt eine Feuerwelle.*

Lege 1 Feuermarker auf das Feld mit dem Silo sowie auf alle benachbarten Felder. Nimm dir die Feuerkarte (aus dem Spezialdeck) und lege sie neben den Spielplan (wenn nicht bereits geschehen).

Lege die Silokarte ab.

116 *Eine Stimme aus diesem halb vergrabenen Splitter bohrt sich direkt in dein Gehirn: „Dein Weg nimmt ein Ende. Komm zu mir.“ Der unheimliche Klang der pulsierenden Nachricht ist ganz und gar betörend. Du kannst ihm nicht länger widerstehen und fühlst dich wie von einer unsichtbaren Kraft zum Ursprung hingezogen. Doch jetzt hat sich etwas verändert …*

Jeder Gegner mit dem Fragment des Monolithen in seiner Sichtlinie wird mit und belegt.

Jeder Stalker mit dem Fragment des Monolithen in seiner Sichtlinie darf mit und belegt werden, um sich um 6 TP zu heilen.

118 *Verschwinde aus meinem Revier!*

Ein beliebiger Gegner innerhalb von Reichweite 2 um Timur erleidet eine schwere Verletzung.

Stelle Timur dann auf ein beliebiges Feld mit einem Mindestabstand von 2 zu Gegnern und Stalkern. Ist dies nicht möglich, entferne Timur aus dem Spiel.

121 *Wow, das ist mal ein toller Fund!*

Erhalte 1 einzigartige Beute, 3 Artefakte, 1 Waffe des Ranges III, 3 Magazine für diese Waffe, 1 Modifikation (beliebigen Ranges, die zur gezogenen Waffe passt) und 2000 ₸.

123 *Das Gekreisch klingt fast so, als würden Worte unter Schmerzen hervorgepresst. Ein kalter Schauer läuft dir den Rücken hinunter.*

Lege 1 auf das Feld mit dem Schocker-Marker.

Lege 1 ? auf alle benachbarten Felder.

Dann erleiden alle Stalker auf dem Feld mit dem Schocker-Marker 1.

125 *Es war völlig unnötig, auf diesen Knopf zu drücken … Was ist das für eine bizarre Maschine?*

Lege einen beliebigen Marker ab, der durch eine Aufbaukarte auf dem Spielplan platziert wurde (z. B. Raum, Fahrzeug, Gully).

Stelle dann deinen Stalker auf ein beliebiges Feld des Spielplans.

Falls der abgelegte Marker ein Raummarker ist, stellst du alle Einheiten aus diesem Raum auf ein benachbartes Feld (oder die nächsten Felder, falls nicht alle Einheiten dort Platz finden).

127 *Dem Anzug nach zu urteilen, handelt es sich um einen Wissenschaftler.*

Ziehe 5 Gegenstandskarten und erhalte sämtliche darin enthaltenen **Medizingegenstände**. Mische den Rest wieder ins Gegenstandsdeck.

Erhalte den besten verfügbaren Artefaktbehältermarker (unabhängig von deiner Montur).

Erhalte dann „Prototyp 13-0623“ (falls verfügbar) aus dem „Einzigartige Beute“-Deck.

129 *Achtung, eine Panzerfaust!*

Führe für jede Einheit auf dem Feld mit dem Suchermarker Folgendes aus:

Stalker: Erleiden 10 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden) und werden mit 1 belegt.

Gegner: -1.

Führe für jede Einheit innerhalb von Reichweite 1 des Felds mit dem Suchermarker Folgendes aus:

Stalker: Erleiden 8 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden) und werden mit 1 belegt.

Gegner: Schwere Verletzung.

Lege dann den Sucher, den und die Karte „Ziel auserkoren“ ab.

131 *Eine schöne, dicke Knarre – genau das Richtige!*

Greife mit der folgenden Waffe an und füge die Würfel zum Schießen deines Stalkers hinzu – so als ob du mit deiner Waffe angreifen würdest:

SCHWERES MASCHINENGEWEHR
Präzise Reichweite: -
Max Reichweite: 6
Munition: 6
Salve: X ■ | 6 | ▲

Die Anzahl getroffener Ziele entspricht der abgelegten Munition. Wende das Würfelergebnis pro abgelegter Munition auf 1 beliebiges Ziel innerhalb der Reichweite und in der Sichtlinie an.

132 *Pech gehabt! Antins Glückssträhne endet und er kann dem hinterhältigen Angriff nicht entgehen.*

Lege Antins Aufsteller und Karte ab.

133 *Du hast Glück. Das merkwürdige Knurren verklingt allmählich …*

Ansonsten geschieht nichts weiter (fahre mit dem Spiel auf dem Spielplan fort).

134 *Der Gegner springt dich an und stößt dich zu Boden.*

Dieser Gegner führt einen Angriff auf einen Stalker innerhalb von Reichweite 3 und in der Sichtlinie durch. Nach dem Angriff wird dieser Stalker mit 1 belegt.

137 *Du betrittst den Raum und jemand erhebt sich von der Bank. Es ist eine Söldnerin. Wenn du sie aus dem Gefängnis holst, hilft sie dir während dieser Expedition.*

Lege den Fremdlingsmarker auf dein Feld, falls er verfügbar ist. Nimm dir dann die Karte von Frau Geier aus dem Charakterdeck und lege sie neben den Spielplan.

Solange Frau Geier im Spiel ist, dürfen keine weiteren Fremdlinge auf dem Spielplan erscheinen.

139 *Du erkundest die Zone schon länger allein und gewöhnst dich langsam an schwierige Situationen. Du holst tief Luft und machst dich gefasst.*

Erhalte 1 und lege 1 ■ auf beide deiner Zugmarker. Wenn du eine durchführst, legst du 1 ■ ab, anstatt deinen Zugmarker nach unten zu schieben.

140 *Der Arme … Die Zone hat sich wieder einmal ein Opfer geholt.*

Erhalte 2 Gegenstände und 1 Waffe (ohne Munition).

Lege den Leichnamsmarker und die -karte ab.

141 Erhalte 1 Artefakt.

Stelle dann deinen Stalker auf den Startpunktplatz und belege ihn mit .

143 *Das Gerät spuckt eine unauffällige, silbrig-glänzende Kugel aus. Sie fliegt in einem Bogen durch die Luft und fällt den überraschten Gegnern vor die Füße. Einen Moment lang passiert gar nichts. Dann beginnt ein irres Tohuwabohu.*

Führe für jede Einheit auf diesem Feld Folgendes aus:

Stalker: Erleiden 20 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Gegner: Dieser Gegner stirbt.

Führe für jede Einheit in Reichweite 1 Folgendes aus:

Stalker: Erleiden 10 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Gegner: -1.

Lege diesen Gegenstand ab.

145 *Du suchst die Regale und Kisten in einer staubigen Lagerhalle ab. Du glaubst, etwas Nützliches gefunden zu haben.*

Wirf den :

- – Lies Handlung **222**.
- – Lies Handlung **152**.
- – Lies Handlung **330**.
- – Lies Handlung **009**.

147 *Eine große, finstere Höhle umgibt dich. Du siehst zahllose schwarze Löcher und Risse in den Wänden und dem Boden. In den Geröllhaufen bemerkst du Abfall und Schrott.*

Wirf den :

- – Lies Handlung **275**.
- – Lies Handlung **004**.
- – Lies Handlung **111**.
- – Lies Handlung **398**.

149 *Hier wurde es allmählich zu gefährlich, selbst für Herrn Ratte. Er entschied sich, davonzulaufen und abzuwarten, bis die Lage sich etwas beruhigt.*

Lege 2 auf das Feld mit Herrn Ratte.

Lege dann Herrn Rattes Aufsteller und Karte ab.

152 *Du stolperst über den Vorrat eines Stalkers, der offenbar von diesem vergessen wurde.*

Erhalte 1 Artefakt und 3 .

Falls sich weniger als 3 Ereigniskarten im Ereignisdeck befinden, lies Handlung **212**.

Ansonsten geschieht nichts weiter (fahre mit dem Spiel auf dem Spielplan fort).

155 *A nu, cheeki breeki i v damke!*

Wählt den Stalker mit den höchsten TP aus. Legt den Suchermarker auf das Feld dieses Stalkers.

Nach der ersten dieses Stalkers wird er von einer unbekannten Anzahl Gegner gejagt und ihr lest dann Handlung **256**, um die Effekte zu erfahren. Legt 1 als Erinnerung auf den Zugmarker dieses Stalkers.

157 *Es war ein Fehler, hier hereinzugehen! Plötzlich spürst du, wie sich spitze Zähne in deinen Körper graben. Im nächsten Moment segelst du durch die Luft und knallst gegen die Wand.*

Erleide 12 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Stelle dann deinen Stalker auf eins der 2 Felder direkt außerhalb der Ausgänge des Rohrmarkers.

159 Falls du zum ersten Mal in dieser Partie die Aktion ausführst, eine auf dem gepanzerten Wrack montierte Waffe zu reparieren, gelingt dir dies zwar nicht, aber du erhältst 1 (vollständig geladene) Waffe und 3 dazu passende Magazine.

Ansonsten geschieht nichts (fahre mit dem Spiel auf dem Spielplan fort).

160 *Die rostige Radachse knarzt, sollte aber nachgeben, wenn du ein bisschen fester drückst.*

Jeder Stalker auf diesem Feld würfelt mit einem . Zusätzlich darf jeder von ihnen 3 TP verlieren, um mit einem zusätzlichen zu würfeln.

Ihr dürft den Fahrzeugmarker pro gewürfeltem um 1 Feld bewegen oder um 90 Grad drehen.

Der Fahrzeugmarker darf sich während dieser Bewegung bzw. beim Drehen nicht mit Wänden überlappen. Falls sich eine Wand im Weg befindet, hört ihr auf, den Marker zu drehen.

Falls sich Einheiten in der Bahn des Fahrzeugs befinden, bewegt sie um 1 Feld aus dem Weg des Fahrzeugmarkers (sie springen also zur Seite).

162 *Plötzlich bewegt sich der Leichnam und greift mit seiner toten Hand nach dir.*

Erleide 4 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Nimm die Gegnerkarte „Zombie“ (falls verfügbar) und lege sie neben den Spielplan (lege keinen Gegnerteammarker darauf).

Platziere 1 Zombie-Gegneraufsteller auf diesem Feld. Falls im Vorrat keine Zombie-Aufsteller verfügbar sind, nimm stattdessen den am weitesten von den Stalkern entfernten Aufsteller und platziere ihn hier.

164 *Der Zombie bewegt sich schier unerträglich langsam auf dich zu. Du siehst seine trüben Augen aufleuchten, als er dich erkennt. Er hält inne und versucht ungeschickt, dir die Hand zu schütteln. „Schön, dich zu seeeeheeeen. Lang ist's heeeeer.“ Nutzt du diese arme Seele aus oder bereitest du ihrem Leiden ein Ende?*

Falls mehrere Stalker die Bedingung dieser Handlung erfüllen, wählt ihr einen aus.

1 Zombie in deinem Raum wird mit belegt.

165 *Dieser Mist ist wohl ansteckend. Aber allmählich fühlst du dich besser.*

Vorsicht! Halte diese Handlung vor anderen Spielern geheim.

Du darfst die Krankheitskarte einem anderen Stalker innerhalb von Reichweite 1 geben (dieser muss sie dann ausführen). Falls du dies tust, heile dich um 6 TP.

Du darfst diese Entscheidung nicht mit anderen Spielern besprechen.

166 *Eine Falle explodiert vor deiner Nase!*

Würfle mit 5 und wende den Effekt auf alle Einheiten auf den Feldern des Arsenals an:

Stalker: Verlieren TP in Höhe der gewürfelten ★.

Gegner: Der Effekt gilt als Angriff auf den Rumpf des Gegners.

Lege dann die Arsenalkarte ab und lege deinen sowie 1 auf dein Feld.

167 *Die Stahltür des Tresors öffnet sich …*

Wirf den :

- – Lies Handlung **258**.
- – Lies Handlung **194**.
- – Lies Handlung **378**.
- – Lies Handlung **034**.

169 *Manchmal meint es die Zone gut mit dir und du schlägst einen Weg ein, der dich dann direkt dort hinführt, wo du hinwillst. So ein Tag ist heute. Du findest den Weg unter die Erde und gelangst zum Ausgang, den du gesucht hattest.*

Du darfst deinen Stalker auf ein beliebiges Feld mit dem Gullymarker stellen.

171 *Du erkundest gerade die Gegend, als das Munitionsdepot in einem spektakulären Feuerball ohrenbetäubend explodiert und alles erschüttert. Der Boden unter deinen Füßen erzittert und deine Umgebung wird in eine Staubwolke gehüllt.*

Entferne alle Aufmerksamkeitsmarker vom Spielplan. Lege einen aus dem ÜZ-Markervorrat auf das Feld mit dem Arsenal oder Munitionslager. Lege diesen Marker am Ende dieser Runde ab. Lege die Karte „Arsenal“/„Munitionslager“ (und den Marker „Dieser Raum“) ab.

Führe für jede Einheit auf den Feldern des Arsenals/Munitionslagers Folgendes aus:

Stalker: Erleiden 10 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Gegner: Schwere Verletzung.

Führe für jede Einheit in Reichweite 1 dieser Felder Folgendes aus:

Stalker: Erleiden 6 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Gegner: Leichte Verletzung.

173 *Wabernd verdichtet sich die Luft. Etwas Seltsames geschieht. Du siehst dich selbst aus großer Entfernung irgendwo da unten. Um dich herum wird es komplett finster. Schließlich verlierst du das Bewusstsein.*

Lege 1 Zufallsereigniskarte unten in das Ereignisdeck.

Stelle dann deinen Stalker auf ein beliebiges Feld des Spielplans und belege ihn mit 1 .

175 *Der Schocker gibt merkwürdige, kreischende Geräusche ab. Etwas stimmt hier nicht.*

Wirf den :

- – Lies Handlung **262**.
- – Lies Handlung **030**.
- – Lies Handlung **123**.
- – Lies Handlung **350**.

176 Stelle deinen Stalker auf ein beliebiges Feld im Freien auf dem Spielplan und belege ihn mit 1 .

178 *Das Gewitter gipfelt in einem lauten Donnerschlag. Ein Blitz schneidet durch die Luft, dessen Ziel einer von euch zu sein scheint.*

Falls es einen -Gegner gibt und er sich auf einem Feld im Freien befindet:

- *Der Blitz trifft den Boss.* Der -Gegner erleidet eine schwere Verletzung.

Andernfalls – falls sich der Stalkeranführer auf einem Feld im Freien befindet:

- *Der Blitz trifft den Stalkeranführer.* Dieser verliert 10 TP.

Danach endet das Gewitter. Lege diese Karte ab.

179 *Klack! Das Schloss schnappt auf. Ein Geheimfach öffnet sich …*

Erhalte 3× einzigartige Beute.

181 *Du betrittst den düsteren Raum, der Luftzug wirbelt Staubpartikel auf. Wer wurde hier gefangen gehalten – und warum?*

Wirf den :

- – Lies Handlung **390**.
- – Lies Handlung **232**.
- – Lies Handlung **137**.
- – Lies Handlung **295**.

183 *Gefunden! Immer gut, wenn man die richtige Ausrüstung bei sich hat.*

Erhalte 3 Artefakte.

184 *Der Gegner hört auf zu schießen und …*

Falls mehrere Stalker die Bedingung dieser Handlung erfüllen, wählt ihr einen aus.

Wirf den :

- – Seine Waffe hat wohl eine Ladehemmung. Dieser Gegner wird mit 1 belegt.
- , – Lies Handlung **198**.
- – Lies Handlung **385**.

186 *Das ist eine Falle!*

Erleide 4 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Stelle 1 -Gegner auf dieses Feld. Falls keine Aufsteller für -Gegner im Vorrat verfügbar sind, nimm stattdessen den am weitesten von den Stalkern entfernten Aufsteller und platziere ihn hier.

188 *Löcher im Boden verheißen nie etwas Gutes. Dort lauert immer etwas, das plötzlich hervorspringen und dich packen kann.*

Wähle 1 Stalker oder Gegner innerhalb von Reichweite 1 um den finsteren Eingang und führe Folgendes aus:

Stalker: *Plötzlich spürst du, wie dich etwas fest an den Beinen packt! Du hast nur Sekunden, um dich aus diesem Griff zu befreien!* Lege 3 (Munition) von deiner Waffe ab ODER erleide 10 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden). Falls du Munition abgelegt hast, lege deinen auf dein Feld.

Gegner: *Ein Schatten, noch finsterer als die Nacht, erscheint aus der Öffnung und packt das unselige Opfer. Eine Sekunde später ist es schon spurlos verschwunden.* Lege diesen Gegneraufsteller ab.

190 *Du stolperst im Dunkeln herum und stürzt über etwas. Du tastest den Bereich ab und merkst, dass es sich um einen Leichnam handelt. Instinktiv suchst du ihn nach wertvoller Beute ab.*

Ziehe 3 zufällige und führe sie aus.

Falls du 1 mit 3 ziehst, erhältst du 1 einzigartige Beute statt der .

192 *Der Geigerzähler knackt ununterbrochen und die Maske reibt unangenehm an deinem Gesicht. Sie beengt dich. Du versuchst dich zu beherrschen und dem Drang zu widerstehen, die Maske abzunehmen – denn dann drohen schädliche Strahlungseffekte.*

Falls mehrere Stalker die Bedingung dieser Handlung erfüllen, wählt ihr einen aus.

Würfle mit einem . Falls du mindestens 1 gewürfelt hast, erhöhe deine Strahlungsdosis um 12.

Du darfst 1 ablegen, um erneut zu würfeln.

194 *Was glänzt da so? Moment mal – kann das wirklich wahr sein?*

Erhalte 3 Artefakte und 5000 .

Lege den Tresormarker und die -karte ab.

196 *Deine Hände berühren das Artefakt, das kurz über der Erde schwebt. Du fühlst dich schwindlig und desorientiert. Du versuchst dich wieder zurechtzufinden und blickst plötzlich in den Tunneleingang.*

Stelle deinen Stalker auf das Feld neben dem Eingang des radioaktiven Tunnels, außerhalb des Tunnelmarkers.

198 *„Hier, fang!" Der Gegner wirft mit einer Granate nach dir!*

Wähle eine Option:

- **In Deckung!** – Schiebe 1 deiner Zugmarker nach unten, als ob du 1 durchführst, und bewege dich um 1 Feld. Würfle dann mit 2 . Du verlierst 1 TP pro gewürfeltem ★.
- **Zurückwerfen** – Würfle mit 2 . Falls du mindestens 2 gewürfelt hast: Die Granate explodiert in deiner Hand und du verlierst sämtliche dir verbleibenden TP (falls diese bereits bei 0 lagen, erleidest du eine kritische Verletzung). Falls du weniger als 2 gewürfelt hast, erleidet jeder Gegner auf dem Feld mit dem Banditen, der die Granate geworfen hat, einen Angriff von 10 ★ auf den Rumpf.

199 *Du steigst die Betontreppe in die kalte Dunkelheit hinab und stellst fest, dass hier jemand sein Versteck hatte.*

Erhalte 2 einzigartige Beute und 3 aus dem Vorrat (insofern verfügbar) und führe sie aus.

200 *Hoffentlich wird es dir nützlich sein.*

Erhalte 1 einzigartige Beute.

Lege dann die Karte „Bitte um Unterstützung" ab.

203 *Du bist dir sicher, dass dieses „Etwas" unmöglich noch am Leben sein kann. Doch nach einer Weile erhebt sich der Leichnam und wendet sich dir zu …*

Platziere den getöteten Gegner auf dem Feld, wo er gestorben ist. Drehe ihn in Richtung des Stalkers.

205 *Einige Kisten sind beiseitegestellt und mit einem Wächtersymbol markiert. Du hast offenbar eines ihrer Vorratslager gefunden. Du könntest es plündern, aber womöglich ist es mit Fallen gesichert.*

Erhalte 1 einzigartige Beute.

Du darfst noch eine „Einzigartige Beute"-Karte ziehen. Würfle in diesem Fall mit dem :

bedeuten, dass du eine Falle ausgelöst hast! Falls du würfelst, lege sämtliche einzigartige Beute ab, die du gefunden hast, und lies Handlung **166**.

207 *Du siehst etwas im Wasser glänzen. Du greifst schnell zu und wirst im Handumdrehen reicher.*

Erhalte 1 einzigartige Beute.

Falls du über einen Detektor als Modifikation verfügst, lies Handlung **076**.

Ansonsten geschieht nichts weiter (fahre mit dem Spiel auf dem Spielplan fort).

210 *Der Hund starrt dich aufmerksam an. Seine kleinen, knopfähnlichen Augen folgen deinen Bewegungen. Er wirkt nicht feindselig – für den Moment.*

Falls mehrere Stalker die Bedingung dieser Handlung erfüllen, wählt ihr einen aus.

Du darfst eine Option wählen:

- **Hol's!** – Lege 1 ab und bewege den Hund um bis zu seinen -Wert auf ein beliebiges Feld innerhalb von Reichweite 4 um deinen Stalker.
- **Hier, ein Leckerli!** – Lege 1 **Nahrungsmittel** ab und entferne diesen Hund vom Spielplan.

212 *Nie im Leben würdest du deine Hand in dieses widerliche Loch stecken. Aber in diesem Fall …*

Wähle eine Option:

- **Überprüfen, ob in dem Loch etwas ist** – Lies Handlung **282**.
- **Lieber kein Risiko eingehen** – Nichts geschieht (fahre mit dem Spiel auf dem Spielplan fort).

213 *Der Tunnel bricht gleich in sich zusammen. Du musst schnell hier raus!*

Stelle deinen Stalker (und alle anderen Einheiten im radioaktiven Tunnel) auf das Feld neben dem Eingang des radioaktiven Tunnels, außerhalb des Tunnelmarkers (oder auf die nächsten Felder, wenn nicht alle Einheiten dort platziert werden können). Entferne dann Karte und Marker für den radioaktiven Tunnel.

215 *Kaufst du jetzt oder nicht? Ich habe nicht ewig Zeit!*

Falls sich auf Kalynas Karte befinden, darfst du sie kaufen. Lege für jedes von Kalyna, das du kaufen willst, Ausrüstungskarten und Kupons im Wert von insgesamt 500 oder mehr ab. Lege erst nach dem Kauf den ab und ziehe 1 Artefaktkarte, um zu sehen, was du gekauft hast.

Stelle Kalyna nach Abschluss dieses Handels auf ein beliebiges Feld mit einem Mindestabstand von 2 zu den Stalkern.

216 *Du bist dir sicher, dass du deine Sachen in deiner Truhe in der Lagerstätte gelassen hast. Was haben sie hier zu suchen? Egal, sie werden dir in dieser Lage bestimmt nützlich sein.*

Falls du diese Handlung zum ersten Mal liest, lege 5 Gegenstände, 2 Modifikationen des Ranges I, 1 Montur des Ranges II und 1 Magazin jeder Art auf dieses Feld. Das ist dein Lager.

Du darfst jetzt Ausrüstungskarten und Magazine frei zwischen deinem Spielertableau und dem Lager austauschen. Wende dich wieder dem Spiel auf dem Spielplan zu, wenn du fertig bist.

218 *Deine Taschenlampe durchdringt die Finsternis. Du siehst Staubpartikel in der Luft schweben und horchst aufmerksam. In diesen finsteren Gängen hausen viele scheußliche Kreaturen.*

Wirf den :

- – Lies Handlung **169**.
- – Lies Handlung **286**.
- – Lies Handlung **069**.
- – Lies Handlung **254**.

220 *Du spürst einen schmerzhaften Kratzer. Das merkwürdige Knurren verklingt allmählich …*

Erleide 6 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

222 *Bingo! Da, in einer verlassenen Kiste auf dem obersten Regal. Wie schön!*

Erhalte 1 einzigartige Beute.

In der Lagerhalle ist nichts Wertvolles mehr. Lege die Karte „Lagerhalle" ab.

224 *In den Massen von Krempel und Krimskrams findest du einen Schatz.*

Erhalte 1 einzigartige Beute. Markiere die Werkstattkarte mit . Du kannst die Aktion „Durchsuchen" hier nicht erneut einsetzen.

Erhalte den Schlüsselmarker. Wenn der Stalker mit dem Schlüsselmarker das Feld mit dem gepanzerten Tor oder der verschlossenen Tür (insofern im Spiel vorhanden) betritt, darf er dieses bzw. diese sofort öffnen.

226 *Die Wände geben ohne Vorwarnung nach und lassen Geröll herabstürzen. Jedes Stück wird zu einem tödlichen Geschoss, zu einer Erinnerung an den gnadenlosen Verfall in der Zone.*

Lege einen Geröllmarker auf dein Feld. Nimm dir die Geröllkarte (aus dem Spezialdeck) und lege sie neben den Spielplan.

Führe für jede Einheit auf diesem Feld Folgendes aus:

Stalker: Erleiden 10 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden) und werden mit 1 belegt.

Gegner: Der Effekt wird als Angriff ausgeführt, der den oberen Körperteil auf der Gegnerkarte (also z. B. den Kopf im Fall eines Banditen) anvisiert, mit einem Wert von 10 ★.

Wirf dann den :

- – Lege 1 Lochmarker auf eine beliebige Wand auf diesem Feld. Lochmarker werden wie Türen behandelt.

Lege diese Karte ab.

228 *Du findest einen geschlossenen Spind vor. Er enthält eine funktionsfähige, einsatzbereite Panzerung!*

Erhalte die einzigartige Beute „Panzerung" (falls verfügbar).

Wenn sich keine mehr im Arsenal befinden, ist es leergeräumt. Lege diese Karte ab.

230 *Pech gehabt! Wolodjas Glückssträhne endet und er kann dem hinterhältigen Angriff nicht entgehen.*

Lege Wolodjas Aufsteller und Karte ab.

232 *Der Gefangene ist tot und liegt zusammengekauert auf dem Boden.*

Nimm dir die Karte „Leichnam" aus dem Aufbaudeck und lege den Leichnamsmarker (falls verfügbar) auf dein Feld.

234 *Eine Auswahl verschiedener Granaten.*

Ziehe 5 Gegenstandskarten und erhalte sämtliche darin enthaltenen **Granatengegenstände**. Mische den Rest wieder ins Gegenstandsdeck.

236 *Da ist noch etwas …*

Du darfst 3 TP verlieren, um 2 Artefakte zu erhalten.

237 *Leider ist die Jagd nicht immer erfolgreich – wie in diesem Fall. Frau Geier hat sich verkalkuliert und diese Jagd sollte ihre letzte sein. Niemand hat je wieder von ihr gehört.*

Lege Frau Geiers Aufsteller und Karte ab.

239 *Die finstere Nacht ermöglicht verstohlene Bewegungen, birgt aber auch Risiken, da man leicht stolpern und sich verletzen kann.*

Du darfst dich bis zu 5 Felder bewegen. Lege oder bewege deinen Aufmerksamkeitsmarker nur, falls du die Bewegung in der gegnerischen Sichtlinie beendest. Würfle nach der Bewegung mit 1 pro Feld, das du dich bewegt hast. Falls du mindestens 1 würfelst, wirst du mit 1 belegt und verlierst 2 TP pro gewürfeltem .

241 *Hier geht es weiter, als du dachtest! Die engen Betongänge werden verworren und du tappst im Dunkeln. In einem kleinen Raum stößt du auf ein Versteck mit schweren Monturen. Sieht so aus, als hättest du einen Ausstattungsraum des Militärs gefunden.*

Ziehe 3 Monturkarten. Du darfst 1 davon behalten und mischst die verbleibenden wieder in das Monturdeck.

Stelle dann deinen Stalker auf ein beliebiges Innenraumfeld mit einem

Mindestabstand von 4 zum Marker „Finsterer Eingang“.
Lege 1 auf die Karte „Finsterer Eingang“.

242 *Puh, du konntest im letzten Moment entkommen! Du weißt nicht, was das war, willst es aber auf jeden Fall nie wiedersehen.*

Stelle deinen Stalker auf eins der 2 Felder direkt außerhalb der Ausgänge des Rohrmarkers.

244 *Du siehst eine sorgfältig arrangierte Montur und diverse andere Gegenstände.*

Erhalte 1 Montur des Ranges III, 1 einzigartige Beute und 1 Monturmodifikation.

246 *Das ist kein Leichnam. Der arme Kerl lebt noch!*

Wähle eine oder beide der folgenden Optionen:

- **Ihm helfen** – Lege 1 **Medizingegenstand** ab. Falls du dies tust, stabilisiert sich der Zustand des Verletzten.
- **Ihn ausrauben** – Erhalte 3 Gegenstände.

Lege den Leichnamsmarker und die -karte ab.

249 *Kalyna hat offenbar etwas so Wertvolles gefunden, dass niemand anders davon wissen sollte. Sie wurde nie wieder gesehen.*

Lege 2 auf das Feld mit Kalyna.
Lege dann Kalynas Aufsteller und Karte ab.

252 *Eine Waffe in makellosem Zustand!*

Erhalte 1 Waffe des Ranges III sowie 1 Magazin dafür.

254 *Die Wände sind mit Stäben versehen, die dir den Weg versperren. Und jetzt?*

Wähle eine Option:

- **Versuchen, sie zu durchbrechen** – Verliere 3 TP und stelle deinen Stalker auf ein beliebiges Feld mit dem Gullymarker.
- **Versuchen, einen anderen Weg zu finden** – Schiebe deine Zugmarker nach unten (um anzuzeigen, dass dir diese Runde keine mehr verbleiben) und stelle deinen Stalker auf ein beliebiges Feld mit dem Gullymarker.
- **Umdrehen** – Nichts passiert.

256 Alle menschlichen Gegner bewegen sich um bis zu ihrem -Wert auf das Feld mit dem Suchermarker zu und greifen danach an. Falls solche Gegner mit belegt sind, wird anstatt der Bewegung der entfernt.
Lege dann den Sucher, den und die Karte „Ziel auserkoren“ ab.

258 *Wie hat das da überhaupt reingepasst?*

Erhalte 1 Artefakt, 2000 und 2 Gegenstände aus dem „Einzigartige Beute“-Deck.
Lege den Tresormarker und die -karte ab.

260 *Der gigantische Arm des Pseudoriesen hebt sich und schmettert dann auf den Boden herab. Eine heftige Schockwelle lässt dich zu Boden stürzen, wobei dir deine Waffe entgleitet. Die Bestie ist direkt vor dir – du musst jetzt schnell handeln.*

Falls mehrere Stalker die Bedingung dieser Handlung erfüllen, wählt ihr einen aus.
Du wirst mit 1 belegt. Lege deine Waffe in deinen Rucksack (sie belegt keinen Platz im Rucksack).

261 *In bestimmten Situationen muss es einfach schneller gehen.*

Lege die Karte „Unterstützungsfeuer“ ab.
Wähle 1 Feld auf dem Spielplan aus.
Führe für jede Einheit auf diesem Feld Folgendes aus:
Stalker: Erleiden 12 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).
Gegner: -1 .

262 *Die Frequenz des kreischenden Geräuschs steigt an. Der Schocker beginnt zu leuchten und explodiert schließlich.*

Führe für jede Einheit auf dem Feld mit dem Schocker-Marker sowie auf allen benachbarten Feldern Folgendes aus:
Stalker: Erleiden 9 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).
Gegner: Gilt als ein Treffer mit 9★ auf den Rumpf des Gegners.
Lege die Schocker-Karte und den Schocker-Marker ab.

264 Wirf den :
- – Lies Handlung **173**.
- – Lies Handlung **050**.
- – Lies Handlung **002**.
- – Lies Handlung **290**.

266 *Ein komisch angezogener Typ. Was hat der hier gemacht und wo kam er her? Du wirst es nie herausfinden. Du wirst allerdings sehr wohl herausfinden, was er in seinem Rucksack hat.*

Erhalte 3× einzigartige Beute.
Erhalte den Schlüsselmarker. Wenn der Stalker mit dem Schlüsselmarker das Feld mit dem gepanzerten Tor oder der verschlossenen Tür (insofern im Spiel vorhanden) betritt, darf er dieses bzw. diese sofort öffnen.

268 *Du bemerkst etwas Seltsames in dieser beweglichen Wolke …*

Platziere den „Einzigartige Beute“-Marker (falls verfügbar) sowie 3 zufällige unter dem Wolkenmarker.
Ab jetzt werden diese Marker mit dem Wolkenmarker bewegt, wenn dieser sich bewegt.
Stalker können diese Marker ganz normal aufheben, so als lägen sie auf diesem Feld.

270 *Plötzlich knallt es! Goga hat heute kein Glück …*

Führe für jede Einheit und andere Komponente auf dem Feld mit Goga Folgendes aus:
Stalker: Erleiden 10 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).
Gegner: Schwere Verletzung.
Sonstige: Als Angriff mit einem verheerenden Effekt behandeln.
Lege 1 Lochmarker auf eine Wand (falls vorhanden) auf diesem Feld.
Lege dann Gogas Aufsteller und Karte ab.

271 Falls es sich um einen Fernkampf- handelt, lies Handlung **361**.
Falls es sich um einen Ansturm- handelt, lies Handlung **134**.

273 Falls kein Marker für Gogas Minen auf dem Spielplan liegt – lies Handlung **270**.
Lies andernfalls Handlung **066**.

275 *Etwas Interessantes!*

Falls 1 auf dieser Karte liegt, geschieht nichts.
Erhalte ansonsten 1 einzigartige Beute und lege 1 auf diese Karte.

277 *Du bückst dich, um das Artefakt aufzuheben, und siehst, dass unter all dem Geröll noch etwas begraben ist. Dein Geigerzähler tickt beunruhigend.*

Du darfst deine Strahlungsdosis um 4 (unter Berücksichtigung des Umgebungsstrahlungswerts deiner Montur) erhöhen, um 1 einzigartige Beute zu erhalten.

279 *Der Feuerstrahl trifft das Ziel und plötzlich steht dort alles in Flammen.*

Nimm dir die Feuerkarte aus dem Spezialdeck und lege sie neben den Spielplan.
Lege 1 Feuermarker auf das gegnerische Ziel.
Lege 1 Feuermarker auf das Feld des Ziels sowie auf alle benachbarten Felder.
Lege diesen Gegenstand ab.

281 *Ratten! Sie strömen aus dem Gully und beißen dir in die Beine. Es war doch keine Springmaus.*

Falls mehrere Stalker die Bedingung dieser Handlung erfüllen, wählt ihr einen aus.
Verliere 6 TP und lege 1 ab. Du darfst 4 Ausrüstungskarten ODER 1 **Nahrungsmittel** ablegen, um diesen Effekt zu ignorieren.

282 Wirf den :
- – Lies Handlung **179**.
- – Lies Handlung **339**.
- – Lies Handlung **311**.
- – Lies Handlung **095**.

284 Wirf den :
Falls du in Höhe (oder mehr) deiner abgelegten Munition würfelst, scheitert dein Versuch – lies Handlung **320**.
Lies andernfalls Handlung **133**.

286 *Diese verfluchte Dunkelheit. Unglücklicherweise bist du gegen eine krumme Stange gelaufen, die aus dem Boden ragte, und hättest dir fast den Knöchel verstaucht!*

Verliere 3 TP. Stelle dann deinen Stalker auf ein beliebiges Feld mit dem Gullymarker.

288 *Hier lebt etwas! Ein bizarres, wildes Tier greift plötzlich an, aber es ist zu dunkel, als dass du viel erkennen könntest.*

Wirf den :
- – Lies Handlung **157**.
- – Lies Handlung **005**.
- – Lies Handlung **220**.
- – Lies Handlung **299**.

290 Nichts geschieht (fahre mit dem Spiel auf dem Spielplan fort).

292 *Danke für deine gute Tat und …*

Wirf den :
- – Lies Handlung **101**.
- – Lies Handlung **200**.
- – Lies Handlung **300**.
- – Lies Handlung **062**.

295 *Jemand gibt sich alle Mühe, nicht gesehen zu werden. Als du die zusammengekauerte Gestalt mit deiner Taschenlampe anleuchtest, fängt der Mann an, dir wiederholt zu danken.*

Lege den Handelsmarker auf dein Feld, falls er verfügbar ist. Nimm dir dann die Hehlerkarte aus dem Charakterdeck und lege sie neben den Spielplan.
Solange der Hehler im Spiel ist, dürfen keine weiteren Handelscharaktere auf dem Spielplan erscheinen.

296 *Meine Güte! Damit hast du nicht gerechnet … Das Silo explodiert und scheinbar die halbe Welt mit ihm!*

Lege deinen auf das Feld mit dem Silomarker.
Führe für jede Einheit und andere Komponente innerhalb von Reichweite 2 um das Silo Folgendes aus:
Stalker: Erleiden 8 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).
Gegner: Schwere Verletzung.
Sonstige: Als Angriff mit einem verheerenden Effekt behandeln.
Führe für jede Einheit in Reichweite 3 und 4 um das Silo Folgendes aus:
Stalker: Erleiden 4 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).
Gegner: Leichte Verletzung.
Lege Karte und Marker für das Silo ab, sobald du die Explosion des Silos ausgeführt hast.

298 *Eine starke Vibration ist im ganzen Gebiet zu spüren. Etwas hat sich verändert.*

Jeder Stalker innerhalb von Reichweite 3 tauscht alle seine gegen (zu seiner Waffe passende) Magazine.
Alle Gegner mit mehr als 1 auf dem Spielplan: -3 .
Stelle deinen Stalker auf den Startpunktplatz.

299 *Etwas knurrt, wird aber von der Dunkelheit verborgen. Es ist sehr unheimlich und lässt deine Haare zu Berge stehen.*

Entscheide dich zwischen folgenden Optionen:

◊ **In diese Richtung schießen** – Lege 1, 2 oder 3 ■ von deiner aktuell ausgerüsteten Waffe ab und lege deinen ▲ auf dein Feld. Lies dann Handlung **284**.
◊ **Etwas in diese Richtung werfen** – Lege 1 Gegenstand ab und lies Handlung **133**.
◊ **Versuchen, zu fliehen** – Überlege dir erst, wie sehr du dich anstrengst und verliere entsprechend 1, 2 oder 3 TP. Lies dann Handlung **089**.
◊ **Einfach abwarten** – Lies Handlung **104**.

300 *Ich habe manche von ihnen gesehen – und wo sie herkommen. Ich erzähle dir mehr.*

Du darfst bis zu 4 beliebige ? aus Stapeln auf dem Spielplan umdrehen, sodass sie offen liegen (du führst sie nicht aus).

Lege dann die Karte „Bitte um Unterstützung" ab.

303 *Das merkwürdige Gerät wird mit einem Summen aktiv. Rädchen drehen sich und Strom fließt durch Schaltkreise. Innerhalb von wenigen Augenblicken wirkt es mit unsichtbarer Kraft auf die Umgebung ein und löscht die nächste Anomalie aus – so als hätte es sie nie gegeben. Das plötzliche Verschwinden der Bedrohung durch die rätselhaften Mechanismen des Geräts lässt die Umgebung unheimlich still werden. Die Gefahrensituation hat sich im Handumdrehen verändert.*

Nimm dir den Anomalie-Aufsteller, der dem merkwürdigen Gerät am nächsten ist. Lege ihn sowie seine Überlagerung und die (falls vorhanden) ab.

305 *Ein greller Blitz schießt mit einem lauten Knall auf das Ziel zu!*

Lege 1 auf dein Feld.

Jede Einheit innerhalb von Reichweite 1 um das Zielfeld wird mit 1 und 1 belegt.

Lege diesen Gegenstand ab.

307 *Das war keine gewöhnliche Granate …*

Führe für jede Einheit auf diesem Feld Folgendes aus:

Stalker: Erleiden 12 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Gegner: Schwere Verletzung.

Führe für jede Einheit in Reichweite 1 Folgendes aus:

Stalker: Erleiden 8 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Gegner: Leichte Verletzung.

310 *Pech gehabt! Pavlos Glückssträhne endet und er kann dem hinterhältigen Angriff nicht entgehen.*

Lege Pavlos Aufsteller und Karte ab.

311 *Hier hat offenbar jemand seinen Notgroschen versteckt.*

Erhalte 5000 .

313 *Die Maschine wird mit lautem Getöse aktiv, speit beißenden Rauch und macht vermutlich alles in der näheren Umgebung auf deine Anwesenheit aufmerksam.*

Lege den ▲ auf dein Feld.

Bewege den Fahrzeugmarker vorwärts, bis er auf eine Wand, unpassierbares Gelände oder den Rand des Spielplans trifft. In diesem Fall kommt das Fahrzeug zum Stehen.

Falls sich Einheiten in der Bahn des Fahrzeugs befinden, bewege sie um 1 Feld aus dem Weg des Fahrzeugmarkers (sie springen also zur Seite).

316 *Hey, hast du hier irgendwas Interessantes gesehen?*

Ein beliebiger Stalker innerhalb von Reichweite 1 um Janek darf 1 ablegen, um eine Option zu wählen:

◊ Lege 1 ? auf das Feld mit Janek.

ODER

◊ Drehe 3 beliebige ? auf dem Spielplan um, sodass sie offen liegen (du führst sie nicht aus).

318 *Eine schöne, dicke Knarre – genau das Richtige!*

Greife mit der folgenden Waffe an und füge die Würfel zum Schießen deines Stalkers hinzu – so als ob du mit deiner Waffe angreifen würdest:

DEFEKTES SCHWERES MASCHINENGEWEHR
Präzise Reichweite: -
Max Reichweite: 6
Munition: ∞ (unbegrenzt)
Sperrfeuer: Verursacht 1 pro .
Salve: 0 ■ | X | ▲

Du darfst mit bis zu 4 würfeln. Falls du aber 12 oder mehr ★ würfelst, bekommt das schwere MG nach Ausführen des Schusseffekts eine Ladehemmung (du legst 1 auf diese Karte).

Du darfst die ★ und Effekte zwischen dem Ziel und allen Gegnern innerhalb der Reichweite und in der Sichtlinie aufteilen.

319 *Die rostigen Angeln quietschen, als die Tür sich bewegt. Du riechst feuchte Luft, die von unter der Erde kommt.*

Wirf den :

- – Lies Handlung **199**.
- – Lies Handlung **003**.
- – Lies Handlung **345**.
- – Lies Handlung **097**.

320 *Plötzlich wird die Dunkelheit um dich lebendig und verwandelt sich in einen Wirbel aus schwarzen Klauen und Reißzähnen! Nach einem kurzen, aber heftigen Kampf liegst du blutüberströmt da und das Knurren entfernt sich allmählich wieder.*

Erleide 10 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Lies dann Handlung **005**.

322 *Die Finsternis ist heute Abend besonders undurchdringlich. Wie eine dichte Decke erstickt sie jeden Lichtschimmer.*

Wirf den :

- – Lies Handlung **086**.
- – Lies Handlung **190**.
- – Lies Handlung **352**.
- – Lies Handlung **239**.

324 *Zack! Metallstäbe schlagen hinter dir auf. Das Gefängnis ist wieder geschlossen, und jetzt bist du hier gefangen.*

Lege den Marker „Verschlossene Tür" wieder auf die Gefängnistür. Lege die dazugehörige Karte neben den Spielplan.

325 *Der Schocker ist inaktiv und wartet geduldig darauf, repariert zu werden.*

Wirf den :

- , – Autsch! Du erhältst einen Stromschlag. Verliere 5 TP ODER lege Marker und Karte für den Schocker ab (d. h. er wird zerstört).
- , – Du hast das Gerät repariert. Lege den von der Karte „Schocker" ab.

328 *Das dunkle Loch scheint dich zu rufen. Du kannst der Verlockung nicht widerstehen und stehst schon bald in seinem Inneren.*

Falls mehrere Stalker die Bedingung dieser Handlung erfüllen, wählt ihr einen aus.

Bewege deinen Stalker um 3 Felder auf den Marker „Geheimnisvolle Höhle"/ „Finsterer Eingang" zu. Das bedeutet, dass sich dein Stalker am Ende dieser Bewegung in der geheimnisvollen Höhle bzw. dem finsteren Eingang befindet.

Dann wirst du mit 1 belegt.

330 *Hinter den zerfallenden Kisten siehst du ein Gewehr in einer Ecke des Raums stehen.*

Du erhältst 1 Waffe des Ranges III.

332 *Du springst in das tiefe Wasser und hörst gedämpft die Geräusche, die deine Gegner von sich geben. Das Wasser ist bitterkalt und du versuchst, nicht an die Strahlung zu denken.*

Abtauchen: Stelle deinen Stalker auf das markierte Feld (hinter der Wand in diesem Gebäude). Dort kommen die meisten Gegner nicht an dich heran. Solange dein Stalker sich unter Wasser befindet (also auf einem markierten Feld des gefluteten Raums), verlierst du (am Ende der Gegneraktivierung) jedes Mal 3 TP, wenn eine Gegneraktivierungskarte ausgeführt wird. Du kannst während deines Zuges jederzeit wieder auftauchen – stelle deinen Stalker in diesem Fall auf ein größeres Feld des gefluteten Raums (also auf das Feld, das nicht hinter der Wand ist).

334 *Unbändige Wut mündet in diesen gegnerischen Angriffen. Die Chance, dass du ungeschoren davonkommst, ist äußerst gering.*

Ein beliebiger wütender Gegner innerhalb von Reichweite 2 eines Stalkers bewegt sich um bis zu auf den Stalker zu und führt dann seinen Angriff durch (falls dies möglich ist). Diese Bewegung kann nur unterbrochen werden, wenn der Stalker in die Sichtlinie des Gegners gerät. Anstatt zu erleiden, wirfst du den :

- – Du kannst dem Angriff ausweichen und den Moment für einen Gegenangriff abpassen. Du führst die Aktion „Messer" durch, ohne die Beschränkung ihrer Reichweite zu beachten, und fügst dem Ergebnis +5 ★ hinzu.
- – Verliere die Hälfte (ggf. aufgerundet) deiner aktuellen TP.
- – Verliere 10 TP.
- – Verliere sämtliche verbleibenden TP (falls deine TP bereits bei 0 waren, erleidest du eine kritische Verletzung).

337 *Fremdartige Gedanken drängen sich dir auf und vernebeln dein Urteilsvermögen. Du kannst nicht anders, als deine Waffe fallen zu lassen und davonzulaufen.*

Falls mehrere Stalker die Bedingung dieser Handlung erfüllen, wählt ihr einen aus.

Lege deine aktuell angelegte Waffe ab und bewege dich aus der Sichtlinie des Telepathen.

339 *Gewöhnlicher Müll …*

Erhalte 3 .

340 *Ein lautes Pfeifen ertönt, als die metallene Abdeckung durchschlagen wird. Jetzt treten merkwürdige Dämpfe aus dem Silo aus …*

Lege den Wolkenmarke auf das Feld mit dem Silomarker. Nimm dir die Karte „Toxische Wolke" aus dem Aufbaudeck und lege sie neben den Spielplan. Lege dann die Silokarte ab.

343 *Du gehst einen Schritt vorwärts und der Boden unter dir gibt mit einem furchtbaren Knacken nach. Du stürzt in die Finsternis unter dir und landest in einer Staubwolke zwischen den Geröllhaufen eines zerstörten Kellers.*

Falls die Spielplanteile „Mohnfeld" und „Ruine" der verlorenen Gebiete nicht im Spiel sind, nimm dir das Spielplanteil „Ruine" der verlorenen Gebiete und lege es neben den Spielplan. Lege den auf dein Feld.

Stelle deinen Stalker auf das Feld mit dem auf dem Spielplanteil „Ruine". Lege deinen ▲ auf dein Feld.

Lege diese Karte ab.

345 *Du betrittst den Raum und stellst fest, dass sich hier eine noch funktionsfähige Funkstation befindet.*

Du darfst dir die oberste Karte im Ereignisdeck ansehen. Lege sie danach wieder zurück.

Aber Moment mal – ist da noch ein Durchgang?

Falls du ihn öffnest – lies Handlung **374**.

Ansonsten geschieht nichts weiter (fahre mit dem Spiel auf dem Spielplan fort).

348 *Endlich einmal etwas Interessantes!*

Erhalte 1 einzigartige Beute.

350 *Der Schocker wird immer lauter. Du hältst dir die Ohren zu und siehst, wie alle in der Umgebung es dir gleichtun.*

3 beliebige Gegner auf dem Spielplan werden mit 1 belegt.

352 *Jemand oder etwas nutzt die Dunkelheit aus und zieht einen Vorteil aus besserer Nachtsicht. Du bist in der Finsternis ein angreifbares Ziel und musst dich auf deine Instinkte und die vorhandene Deckung verlassen, um dich gegen das zu schützen, was dort auf dich lauert.*

Belege dich mit 1 und lege deinen Aufmerksamkeitsmarker vom Spielplan ab. Lege dann auf dein Feld.

354 *Hier geht es weiter, als du dachtest! Die engen Betongänge werden verworren und du tappst im Dunkeln. Endlich findest du einen Weg nach draußen …*

Stelle deinen Stalker auf ein beliebiges Innenraumfeld in Reichweite 3 (Wände oder unpassierbares Gelände werden nicht beachtet) zum Marker „Finsterer Eingang".

357 *Wenn du den Felsbrocken auf einen Stock stützen und dann eine Schnur zu diesem Benzinfass legen könntest …*

Wirf den :

- – Lege 1 Feuermarker, 1 und 1 (insofern verfügbar) unter diesen Fallenmarker. Nimm dir die Feuerkarte (aus dem Spezialdeck) und lege sie in Nähe des Spielplans.
- – Lege 1 Feuermarker und 1 (insofern verfügbar) unter diesen Fallenmarker. Nimm dir die Feuerkarte (aus dem Spezialdeck) und lege sie in Nähe des Spielplans.
- – Lege 1 und 1 (insofern verfügbar) unter diesen Fallenmarker.
- – Lege 1 und 1 (insofern verfügbar) unter diesen Fallenmarker.

360 *Hier geht es weiter, als du dachtest! Die engen Betongänge werden verworren und du tappst im Dunkeln. Du gelangst in einen kleinen Raum mit einer Funkstation. Auf dem Schreibtisch liegen Dokumente und Karten. Dir ist mit einem Blick klar, dass dies ein besonders wertvoller Fund ist.*

Falls eine Aufgabe im Spiel aktiv ist, darfst du sie als abgeschlossen markieren (du hast Dokumente gefunden, die sie ersetzen!). Markiere dies, indem du 1 auf die Aufgabe legst.

Zusätzlich erhältst du 3000 .

Stelle dann deinen Stalker auf ein beliebiges Innenraumfeld mit einem Mindestabstand von 4 zum Marker „Finsterer Eingang".

Lege 1 auf die Karte „Finsterer Eingang".

361 *Der gegnerische Ansturm bringt dich ins Wanken.*

Dieser Gegner führt einen Angriff auf einen Stalker innerhalb von Reichweite 3 und in der Sichtlinie durch. Nach dem Angriff wird dieser Stalker mit 1 belegt.

362 *Verschwinde aus meinem Revier!*

Ein beliebiger Stalker innerhalb von Reichweite 2 um Timur erleidet 8 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Stelle Timur dann auf ein beliebiges Feld mit einem Mindestabstand von 2 zu Gegnern und Stalkern. Ist dies nicht möglich, entferne Timur aus dem Spiel.

365 *Ein lauter Knall erschüttert die Umgebung. Und? War das alles?*

Entferne alle Aufmerksamkeitsmarker vom Spielplan.

Beliebige Gegner auf dem Spielplan werden mit und/oder belegt (insgesamt 3 Statusmarker).

Stelle dann deinen Stalker auf ein beliebiges Feld innerhalb von Reichweite 3.

368 *Ich verkaufe nicht irgendwelchen Schrott. Sieh selbst, was ich für Kostbarkeiten zu bieten habe …*

Ziehe 3 Gegenstände und 1 einzigartige Beute – diese bietet Janek zum Verkauf an. Du kannst nach Belieben Gegenstände von ihm kaufen: Lege eine beliebige Anzahl Ausrüstungskarten und Kupons mit mindestens dem -Gesamtwert der gewünschten Waren ab.

Alternativ kannst du Janeks Gegenstände unabhängig von ihrem Preis für 1 Wodka „Cossacks" pro Stück und Janeks einzigartige Beute für 1 Artefakt pro Stück kaufen.

Stelle Janek nach Abschluss dieses Handels auf ein beliebiges Feld mit einem Mindestabstand von 2 zu den Stalkern.

370 *Okay. Also, worauf haben wir es heute abgesehen?*

Du darfst Ausrüstungskarten und Kupons im Gesamtwert von mindestens dem Folgenden ablegen:

- 0 – Das Ziel ist ein Monolither (ja, diese Option ist kostenlos).
- 100 – Das Ziel ist 1 -Gegner.
- 1000 – Das Ziel ist 1 -Gegner.
- 5000 – Das Ziel ist 1 -Gegner.

Falls du nichts bezahlst, passiert nichts (fahre mit dem Spiel auf dem Spielplan fort).

Andernfalls legst du den Zielmarker auf den entsprechenden Gegneraufsteller, für den du bezahlt hast. Entferne Frau Geiers Aufsteller vom Spielplan und platziere ihn auf ihrer Karte.

373 *Halluzinationen packen dich, rauben dir das Bewusstsein und befördern dich in eine Welt der verstörenden Visionen. Die psychischen Qualen verzerren die Realität und du kannst kaum mehr unterscheiden, was wahr ist und was nicht.*

Du wirst mit 1 belegt. Stelle dann alle -Gegner auf dem Spielplan auf deinem Feld benachbarte Felder.

Du darfst 1 **anti-psionischen** Gegenstand ablegen, um diese Effekte zu ignorieren.

374 *Bildest du dir das ein oder hörst du da Stimmen aus der Tiefe des Tunnels?*

Nimm dir die Karte „Gegnerstartpunkte" aus dem Spezialdeck (falls verfügbar) und lege sie neben den Spielplan.

Lege dann den Marker „Gegnerstartpunkt A" (falls verfügbar) auf ein Feld des Bunker-Spielplanteils.

Falls Marker und Karte nicht verfügbar (also schon im Spiel) sind, geschieht nichts.

Achtung! Falls aktuell das Szenario „ELIMINIERUNG" gespielt wird, platzierst du den Gegnerstartpunktmarker nicht.

376 *Ein lauter Schuss pfeift durch die Luft. Jemand feuert auf dich! Das Lager war doch nicht verlassen.*

Jeder Stalker in diesem Raum erleidet 8 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Vor dem Würfeln dürfen sie mit 1 belegt werden, um ihre Verteidigung um 2 zu erhöhen.

378 *Hoppla! Damit hast du hier nicht gerechnet!*

Erhalte 1 einzigartige Beute und 5000 .

Lege den Tresormarker und die -karte ab.

380 *Jetzt sollte das funktionieren …*

Lege den Marker „Schweres Maschinengewehr" (falls verfügbar) auf ein Feld des Markers „Gepanzertes Wrack". Platziere den Marker so, dass er eindeutig nach Norden, Osten, Süden oder Westen zeigt. Nimm dir die Karte „Schweres Maschinengewehr" aus dem Aufbaudeck (falls verfügbar) und lege sie neben den Spielplan.

Lege dann 6 (Munition) auf die Karte „Schweres Maschinengewehr".

Falls der Marker „Schweres Maschinengewehr" nicht verfügbar ist – lies Handlung **159**.

382 *Das Arsenal ist voller Zünder, Zündkapseln und Messinggehäuse. Es ist ein buchstäbliches Pulverfass, das dir jederzeit um die Ohren fliegen könnte. Sei vorsichtig.*

Wirf den :

- – Lies Handlung **386**.
- – Lies Handlung **228**.
- – Lies Handlung **205**.
- – Lies Handlung **082**.

384 *Ein Gegner baut rasch eine Panzerfaust auf, die er mit mordlustiger Absicht auf dich richtet. Mehr denn je wäre es eine ausgezeichnete Idee, zu verschwinden!*

Wähle einen Stalker in der Sichtlinie eines menschlichen Gegners. Lege den Suchermarker auf das Feld dieses Stalkers.

Nach der ersten dieses Stalkers wird das Feld von der Panzerfaust getroffen und ihr lest dann Handlung **129**, um die Effekte zu erfahren. Legt 1 als Erinnerung auf den Zugmarker dieses Stalkers.

385 *„Lass dein Zeug hier und verschwinde, Stalker! Ich verspreche, dass ich nicht schieße!" Dieser Gegner will offenbar keine Kugeln für dich verschwenden.*

Du darfst Ausrüstungskarten im Gesamtwert von 4000 sowie sämtliche Munition in deiner Waffe ablegen. Falls du dies tust, wird der Gegner mit 1 belegt.

Andernfalls greift dich dieser Gegner an.

386 *Unter einer öligen Plane findest du einen wahren Schatz auf der Werkbank. Das legendäre Objekt 62, geladen und entsichert.*

Erhalte die Waffenkarte „Gaussgewehr" (falls verfügbar). Diese Waffe kann nicht nachgeladen werden.

Wenn sich keine mehr im Arsenal befinden, ist es leergeräumt. Lege diese Karte ab.

388 *Als du dir das Artefakt schnappst, erzittert der Tunnel und beginnt, um dich herum einzustürzen. Betontrümmer und Geröll hageln auf dich herab.*

Erleide 10 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden). Vor dem Auswürfeln darfst du 1 ablegen, um deine Verteidigung um 2 zu erhöhen.

390 *Das Gefängnis ist komplett leer. Wer auch immer hier festgehalten wurde, hat sich längst davongemacht.*

Falls sich mehr als 2 Ereigniskarten im Ereignisdeck befinden, lies Handlung **324**.

Ansonsten geschieht nichts (fahre mit dem Spiel auf dem Spielplan fort).

393 *Da wurde wohl jemand vom Hunger übermannt – Antin hat unsere Vorräte aufgegessen!*

Jeder Stalker innerhalb von Reichweite 2 um Antin legt sämtliche Nahrungsmittel ab.

396 *Eine Explosion erschüttert das Gebiet.*

Führe für jede Einheit und andere Komponente auf diesem Feld Folgendes aus:

Stalker: Erleiden 10 (die Verteidigung darf ausgewürfelt werden).

Gegner: Schwere Verletzung.

Sonstige: Als Angriff mit einem verheerenden Effekt behandeln.

Lege 1 Lochmarker auf eine Wand (falls vorhanden) auf diesem Feld.

398 *Strahlung!*

Erhöhe deine Strahlungsdosis (unter Berücksichtigung des Umgebungsstrahlungswerts deiner Montur) um 4.

GLOSSAR DER SYMBOLE

Folgende neue Symbole erscheinen auf den ÜZ-Komponenten:

Ein – Dieser Marker zeigt an, dass etwas funktioniert oder erledigt ist.

Aus – Dieser Marker zeigt an, dass etwas kaputt, aufgebraucht oder unvollständig ist.

Verringerte Schwierigkeit – Das Spiel ist einfacher. Verringert die mögliche Punktzahl für das Szenario.

Erhöhte Schwierigkeit – Das Spiel ist schwerer. Erhöht die mögliche Punktzahl für das Szenario.

MITWIRKENDE

Das Spiel ist Łukasz Orwat gewidmet, dem Besten von uns. Auf dass wir uns wiedersehen.

Ein Spiel von: Paweł Samborski

Basiert auf den: S.T.A.L.K.E.R.-Spielen von GSC Game World
© 2024 GSC Game World Global Ltd.

Design der Erweiterung: Michał Oracz

Tests und Entwicklung: Konrad Sulżycki, Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Wojciech Zieliński

Spielanleitung: Michał Oracz

Geschrieben von: Michał Oracz, Paweł Samborski

Lektorat: Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Jeremy Freeman, Wiktoria Ślusarczyk

Leitung Grafik: Patryk Jędraszek

Grafikdesign: Łukasz Styrna, Karolina Łaski-Getka, Adrian Radziun

Illustration: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak

DTP: Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski

Produktion: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Pyszczek, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Team von GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko

S.T.A.L.K.E.R. UND GSC GAME WORLD SIND
EINGETRAGENE MARKEN. ALLE RECHTE VORBEHALTEN

DEUTSCHE AUSGABE

Deutsche Version: Riotloc

Deutsche Übersetzung: Christina Milner, Miriam Weichselsdorfer

Redaktion der deutschen Ausgabe: Tilman Loeffler

Korrektorat der deutschen Ausgabe: Tilman Loeffler

DTP-Betreuung der deutschen Ausgabe: Patrycja Marzec

Koordination der Übersetzungen: Anna Czajka, Adrianna Kocięcka, Alexander Bolotin